TELJES JÁTÉK A MÁSODIK CD-N : STONEKEEP

PC GURU

Szórakoztató Informatikai Magazin 99/07

DISCWORLD NOIR
MECHWARRIOR 3
EXPENDABLE

EXTRA

E3

27 OLDAL

A VILÁG LEGNAGYOBB JÁTÉK KIÁLLÍTÁSÁRÓL

TALES OF THE SWORD COAST

MIDTOWN MADNESS

OFFICIAL F1 RACING

SPORTS CAR GT

CORSAIRS

1296 Ft

A PC GURU minden példányához két ingyenes CD-ROM tartozik.
Amennyiben hiányoznának belőle, kérje őket az elárusítótól!

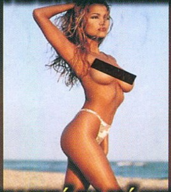
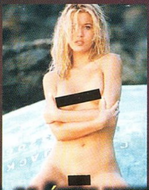
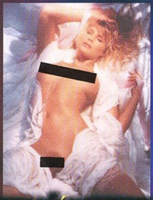
VIRTUAL WORLD

LEGYÉL TE IS KLUBTAGUNK !

JÚLIUS 1 ÉS JÚLIUS 30 KÖZÖTT BÁRMELY ÜZLETÜNKBEN TAGSÁGI KÁRTYÁT VÁLTÓ KEDVES LÁTOGATÓNK

1000 Ft

KEDVEZMÉNYT KAP A KÁRTYA ÁRÁBÓL, AMELY ÍGY CSAK 4990.- FT-BA KERÜL, ÉS AZ AKCIÓ IDEJE ALATT EGY EROTIKUS CD-T IS ADUNK MELLÉ AJÁNDÉKBA

A TAGSÁGI KÁRTYA ALÁBBI KEDVEZMÉNYEKRE JOGOSÍT:

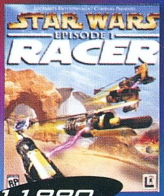
- 10% KEDVEZMÉNY MINDEN VÁSÁRLÁS ALKALMÁVAL
- HAVONTA INGYENES ÁRLISTÁT KÜLDÜNK
- HAVI HÍRLEVELÜNKBŐL MINDIG TÁJÉKOZÓDHATSZ A PC-S JÁTÉKPIAC AKTUÁLIS HÍREIRŐL, ÉRDEKESSÉGEIRŐL
- CSOMAGKÜLDÉS AZ ORSZÁG MINDEN PONTJÁRA
- AZ ÁLTALAD KIVÁLASZTOTT PROGRAMOT VÁSÁRLÁSI KÖTELEZETTSÉG NÉLKÜL OTTHON KIPRÓBÁLHATOD
- A MÉG MEG NEM JELENT PROGRAMOKAT ELŐJEGYEZHETED, ÍGY AKÁR MÁR A MEGJELENÉS NAPJÁN JÁTSZHATSZ VELE
- HA VALAMELYIK KEDVENCEDET NEM TALÁLOD ÁRLISTÁNKBAN, MI BESZEREZZÜK
- A TAGSÁGI ÖRÖKÖS, NEM KELL MEGÚJÍTANI!

KIVÉTELES AKCIÓ !

BEINDUL A STAR WARS ŐRÜLET !

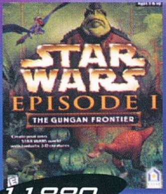
11880

THE PHANTOM MENACE



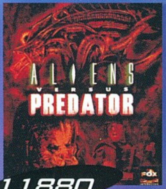
11880

RACER



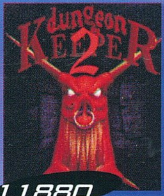
11880

THE GUNGAN FRONTIER



11880

ALIENS VERSUS PREDATOR

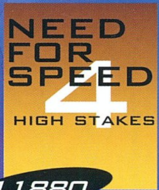


11880

DUNGEON KEEPER 2

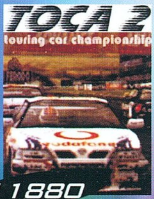
11880

MECHWARRIOR 3



11880

NEED FOR SPEED 4



11880

TOCA 2

1 Átrium Mozi
1024 Bp Margit krt. 55
tel.:316-0186

2 Mammut Üzletház
1022 Bp Lövőház u 8 II em.
tel: 345-8141

TOVÁBBI INFORMÁCIÓKÉRT ÉS RÉSZLETES ÁRLISTÁNKÉRT HÍVJA ÜZLETEINKET.

4 ÉVES A VIRTUAL WORLD

SZÜLETÉSNAPI AKCIÓ !

JÚLIUSBAN A MAMMUT ÜZLETHÁZBAN 2000 FT FELETTI VÁSÁRLÁS ESETÉN MINDEN KEDVES VEVÕNK DOBOZOS TELJES VERZIÓS JÁTÉKOT KAP AJÁNDÉKBA

. Ultra Pinball 3	5880
H 64D Longbow	3880
Fork in the Tale	7880
ctua Soccer 2	3880
ldiction Pinball	9880
terlife	4880
ge of Empires	11880
ge of Empires - Rise of Rome	10880
bion Classic	3880
one in the Dark 3	2880
LPHA CENTAURI	9880
chimedean Dynasty Classic	3880
rmor Command	9880
RMY MEN 2	9880
TF	3880
ALDUR'S GATE	9880
rrage	9880
ttlespire	6880
ttlezone	8880
g Race Usa Pinball	9880
ade Runner	4880
LOOD 2 - THE CHOSEN	9880
ood Omen - Legacy of Kain	3880
AESAR 3	9880
rmageddon Replay	3880
ARMAGEDDON 2	7880
rmageddon Level Pack	4880
ampionship Manager 3	9880
IAOS GATE	10880
VILIZATION: CALL TO POWER	9880
lin Mac Rae Rally	9880
mmandos : Mission Disk	7880
nquest Earth	2880
eatures 2	11880
ime Killer	9880
oc	4880
usader 1: No Remorse	18880
ush Deluxe	1880
beria 2	4880
rk Omen	5880
rk Reign	3880
rkening	3880
rklight Conflict	2880
ytona USA	7880
athtrap Dungeon	9880
LTA FORCE	9880
scent	1880
struction Derby 2	2880
ablo	9880
ablo - Hellfire	6880
e by the Sword	6880
e Hard Trilogy	8880
minion	9880
eams to Reality	1880
ke Nukem 3D - Atomic Edition	9880
ne 2000	9880
ngeon Keeper Gold	5880
rth 2140 Gold	4880
statica 2	2880
ypt 1156 B.C.	9880
ser	2880
PN XGames Pro Boarder	9880
ropean Air War	10880
ecutions	4880
treme Assault	8880
Racing (Ubisoft)	9880
Psygnosys	7880
97 Psygnosys	9880
GP2	3880
Agressor	10880
- Mig29	11880
2 Air Dominance Fighter	7880

F22 Air Dominance Fighter	7880
F22 Lightning	4880
FALCON 4.0	11880
Fallout	7880
FALLOUT 2	9880
Fifa '98	8880
Fifa '98 + joypad	9880
Fifa '99	9880
Fifth Element	11880
Fighting Force	6880
Fighter Pilot	4880
Final Liberation	9880
Flight Unlimited 2	4880
Flying Corpse Replay	3880
Football World Manager	11880
Forsaken	4880
Future Cop	5880
G-Police	9880
Gabriel Knight 2	6880
Gangsters	11880
Get Medieval	5880
Grand Prix Legends	11880
Grand Theft Auto	9880
Grim Fandango	11880
GT-Racing '97	7880
Halflife	9880
Harvester	2880
Heart of Darkness	9880
Heavy Gear	9880
Hercules - Animated Storybook	9880
HERETIC 2	4880
Heroes of M&M Compendium	11880
Heroes of M&M 2	3880
HEROES OF M&M 3	9880
Hexen 2	7880
Hexen 2 Mission Pack	6880
iM1A2 Abrams	4880
I-War	9880
IF 16	9880
IF 22 Raptor	8880
Imperialism Cl.	3880
IMPERIALISM 2	9880
Incoming	11880
Incubation	9880
Independence Day	5880
Inernational Rally Championship	7880
Interstate '76 Nitro Riders	7880
Israel Air Force	9880
Jack Orlando	3880
Joint Strike Fighter	4880
King's Quest: Mask of Eternity	11880
Knights & Merchants	6880
LANDS OF LORE 3	9880
Larry's Casino	7880
LBA 2	3880
Lode Runner 2	9880
Lomax	4880
Longbow 2	9880
Lula	4880
Lula VB	4880
M1A2 Abrams	4880
M1 Tank Platoon 2	9880
Machine Hunter	1880
MAGIC & MAYHEM	11880
Malice for Quake	4880
MAX 2	5880
MDK	8880
Mechcommander	9880
Mechwarrior 2 Ess.	4880
Mechwarrior 2 Expansion set	4880
Megarace 2	3880
Micro Machines 3	9880

Might & Magic 6	5880
Missing in Action	8880
Monaco GP 2	11880
Mondial '98	6880
Monkey Island 3	9880
Monster Trucks	9880
Monthy Python -Meaning of Life	9880
Monthy P. - Complete Waste of Time	4880
Mortal Kombat 4	11880
Moto Racer	9880
MOTO RACER 2	11880
Motorhead	9880
Myth - The Fallen Lords	5880
MYTH 2	11880
Nascar 2	7880
Nascar Revolution	11880
NBA Live '98	6880
NBA '99	12880
Need for Speed 2 SE	3880
Need for Speed 3	7880
Nemezis Wizardry	7880
Netstorm	9880
NHL Hockey '98	5880
NHL '98 + joypad	9880
NHL '99	9880
Nightmare Creatures	9880
Notre Dame-i Toronyor Anim. Storyb.	9880
Oddworld Replay	3880
ODDWORLD: ABE'S EXODUS	9880
Orion 2	7880
Outlaws	4880
Pandemonium 2 Cl.	3880
Panic in the Park	3880
Panzer Commander	9880
Panzer Dragon	4880
Panzer General 2	9880
Pax Corpus	4880
People's General	9880
Phantasmagoria 2	4880
Pinky & the Brain	9880
Pocahontas - Animated Storybook	9880
Pod Cl.	3880
Populous 3	11880
POWER SLIDE	5880
Premier League '99	9880
Pro Pilot 99	9880
Pro Pinball: the Web	4880
Pro Pinball: Timeshock	3880
Quake - Deathmatch Maker	1880
Quake - Shrak for Quake	6880
Quake Toolkit	2880
Quake 1 Mission Pack II	4880
Quake 2	9880
Quake 2 - The Reckoning	6880
QUAKE 2 - GROUND ZERO	7880
Rage of Mages	5880
Railroad Tycoon 2	11880
Railroad Tycoon 2 Mission	6880
Rayman Designer	3880
Recoil	9880
Red Baron 3D	11880
Redline	11880
Redline Racer	5880
RESIDENT EVIL 2	9880
Rise of Rome - Age of Empires	10880
RoboRumble	6880
ROGUE SQUADRON	11880
ROLLER COASTER TYCOON	11880
Sabre Ace	2880
SANITARIUM	9880
Screamer Rally	3880
Sega Touring Car Champ.	4880

AZ ALÁBBI PROGRAMOKAT MÁR MOST JEGYEZD ELŐ, HOGY MÁR A MEGJELENÉS NAPJÁN EXKLUZÍV AJÁNDÉKKAL AZ ORSZÁGBAN A LEGJOBB ÁRON KAPHASD MEG !:

TA:KINGDOMS
DUKE NUKEM 4EVER
OUTCAST
TIBERIAN SUN
DAIKATANA
DRIVER
SHADOW COMPANY

Settlers 3	7880
SETTLERS 3 MISSION DISK	3880
Seven Kingdoms	9880
Shadow Master	4880
Shadows of the Empire	6880
SHOGO - M.A.D. (Hun)	6880
SIM CITY 3000	9880
Sim Copter	9880
SIN: WAGES OF DEATH	7880
Ski Racing	9880
Soldiers At War	9880
Starcraft	9880
STARCRAFT: BROOD WAR	6880
Steel Panthers 3	5880
Sub Culture	5880
Superbike	9880
Swat 2 - Police Quest	9880
Team Apache	9880
TEST DRIVE 5	11880
Tex Murphy - Overseer	9880
THIEF: THE DARK PROJECT	11880
Timelapse	9880
TOCA 2	11880
Tomb Raider 3	9880
Total Annihilation: Battle Tactics	9880
Touche	9880
Trespasser	11880
Tunnel B1	4880
Turok	3880
TUROK 2	9880
UEFA Champ. League 98/99	11880
Ultimate Race Pro	7880
Ultimate Soccer Manager '98	9880
Under a Killing Moon	4880
Unreal	9880
UPRISING 2	11880
Versailles	7880

3 **Alfa CD center**
1148 Bp Örs Vezér tere
tel.:2222-350

4 **Újlaki Üzletház**
1036 Bp Bécsi u 34-36
tel.:250-5200/122

TOVÁBBI INFORMÁCIÓKÉRT ÉS RÉSZLETES ÁRLISTÁNKÉRT HÍVJA ÜZLETEINKET.

PC GURU

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főszerkesztő-helyettes: Mocsáry József
Asszisztens: Boruzs Krisztina
Hír- és olvasószerkesztő: Révhelyi Beatrix
Hardware szerkesztő: Harangozó Csongor
CD szerkesztő: Környei Krisztián
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Korrektúra: Kovácsi Barnabás
Laptervezés és layout: FUTURA EXTRAVAGANZA
(06) 209-811-693

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 Telefon: 350-8179
E-mail-cím: pcguru@vogel.hu
A PC GURU honlapja: gamez.pganet.hu

Kiadó
Kiadja a Vogel Publishing Kft.
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi Tel./fax: 350-8004
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Magyarország: Vogel Publishing Reklámiroda
Üzletkötő: Szakács Gábor
Levelezési cím: 1300 Budapest 3. Pf. 210.
Telfon/fax: (36-1) 350-8041 Mobil: (06) 309-590-540

Németország:
Vogel International
Otto Walitschek,
Poccistrasse 11,
D-80336 München
tel.: +49 89 74642 318
Fax: +49 89 74642 217

USA/Kanada:
Vogel Europublishing, Inc.,
Mark Hauser
632 Sunflower Court
San Ramon,
CA 94583, USA
Tel.: +1-925/648-1170
Fax: +1-925/648-1171

Nagy-Britannia:
Media Partners Ltd.
5/15 Cromer Street
Gray's Inn Rd
GB-London WC1H 8LS
Tel.: +44-171/837-3330
Fax: +44-171/833-0764

Tajvan:
Taiwan Bright Int. Co., Ltd.,
Vincent Lee 4 FL 1,
Sec. 3, 200 Hsin Yi Road,
Taipei 106,
Taiwan R.O.C.
Tel.: +886-2/2755-7901-5,
Fax: +886-2/2755-7900

Hirdetési marketing: Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt., és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó
telefon: (36-1) 349-4768

Megjelenik havonta, ára 1296 Ft. Előfizethet megrendelőlevélben a kiadónál: Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj (CD-s): 3000 Ft (3 szám), 6000 Ft (6 szám), egész évre 12000 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap_Előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.
Előfizetési díj negyed évre: 3000 Ft (3 szám), fél évre: 6000 Ft (6 szám), egész évre 12000 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

ISSN 1217-6389
A GURU LEGYEN VELETEK!

INTRO_

START !

Sziasztok!

Csillagok Háborúja. Azt hiszem, az elmúlt egy-másfél hónapban mindenki komoly adagot kapott a sci-fi újabb remekéből. A filmmel és persze a játékokkal kapcsolatos információ minden létező fórumból áradt, pedig hazánk egy kicsit messzebb van a tűztől. A bemutató lehangolóan távoli időpontjáig legfeljebb a most megjelent Lucas Arts programokban élhetjük át főhőseink kalandjait. Furcsa lesz, hiszen valahogy nem így tervezték Lucaséknál az egészet, a jól felépített marketing borul, az egyébként nagyon közel álló film és számítógépes játék nem támogatja egymást. Futurisztikus lenne, ha nálunk is lenne kísérleti digitális mozielőadás, ahol is műholdon nyomják át a filmet a kiválasztott szerencsés látogatóknak. Mindenesetre mi úgy gondoltuk, nem ülünk ölbe tett kézzel, jelen szám két nem titkolt favoritja a Phantom Menace és a Racer. Mindkét alkotásból nagyon sokat megtudhatunk a filmről, hiszen szervesen ráépülnek a forgatókönyvre.

Ha nem lett volna űrháború, akkor sem maradtunk volna nagy nevek nélkül, hiszen e hónapban a Mechwarrior 3 és a Discworld Noir is szerepelt a palettán. Mindkét játék kimagasló a maga kategóriájában, még szerencse, hogy cipőkanállal be tudtuk szorítani őket az amúgy is igen telített számba. A nagy zsúfoltságot persze a gigantikus E3 beszámoló okozta. Sok játék és fejlesztés került billentyűzetvégre, reméljük, mindenki meg fogja találni a számára szimpatikusat, érdekeset. Megpróbáltunk egy kicsit mélyebben belelátni a dolgokba, a személyes tapasztalatok és vélemények tükrében bemutatni a világ legnagyobb, leglátványosabb szórakoztató kiállítását.

A tábor ideje közeledik, az érdeklődést látva bizony sietnetek kell, lassan-lassan nem lesz már hova leraknotok a gépeiteket. Egy biztos, nagy muri ígérkezik idén is, várunk mindenkit szeretettel!

GURU Team

EREDMÉNYHIRDETÉS

A PC GURU 99/5-ös számában közölt kérdőívre köszönjük a nagyon sok visszaérkezett választ. A beküldők között 5 db egy éves PC GURU előfizetést sorsoltunk ki:

A szerencsés nyertesek:

Suba Gábor	Sajónémeti
Német Tamás	Kiskunhalas
Almásy Ferenc	Budapest
Francsics Gábor József	Bozsok
Andrejka Zoltán	Törökszentmiklós

A HÓNAP JÁTÉKA

MECHWARRIOR 3

A meches játékok valamilyen oknál fogva mindig is távol álltak az én ízlésemtől. Most viszont, amint a Mechwarrior 3 megérkezett, egyből beleszerettem. Még arra is képes voltam, hogy egy egész hétvégét rááldozzak, s teljesítsem mind a 20 küldetést. Még a szokásos cikkírásról is megfeledkeztem az óriásrobotok kedvéért. Ez azért nagyon nagy szó nálam, hiszen általában csak azokra a játékokra jut időm, melyekről írok, a többi kénytelen várni nyugdíjas éveimig.

A Mechwarrior 3 nem véletlenül lett a hónap játéka. Amióta megérkezett a szerkesztőségbe, kis túlzással csak ezzel játszunk. A jobbnál jobb stratégiák sorra születtek meg, s vérre menő vitákat folytattunk arról, melyik is a leghatásosabb fegyver az Annihilátor ellen.

A grafikát eszméletlenül jól eltalálták, magasan veri a hasonló kategóriájú programokat. Igaz ugyan, hogy három évet kellett a megjelenésére várni, de szerintem így utólag már senki sem panaszkodik. Nekem ugyan ez a küldetésszám kevésnek tűnt, s az utolsó misszió nevetségesen könnyűnek bizonyult, de ettől függetlenül a Mechwarrior 3-at tartom az idei év egyik legélvezetesebb akciójának.

TaRTaLOM

6 CD Tartalom

E3

8 3DO
9 Blizzard
9 Blue Byte
10 Interplay
11 Microsoft
12 LucasArts
13 Gremlin Interactive
14 Infogrames
15 Microprose
16 Activision
17 Mindscape
18 Sierra
20 GT Interactive
21 EIDOS Interactive
23 Electronic Arts

BEMUTATÓ

26 Planescape Torment
27 Flanker 2.0
28 NOX
29 Theme Park World
30 Dungeon Keeper 2
32 Ultima IX: Ascension

JÁTÉKLEÍRÁS

36 Tales of the Sword Coast
38 The Phantom Menace
42 Episode I: Racer
44 Expendable
46 Stonekeep
48 Midtown Madness
50 Official F1 Racing
52 Corsairs
56 Sports Car GT
60 Discworld Noir
66 Mechwarrior 3

TALLÓZÓ

70 Quake 3
71 Rockfire család
73 Cheat
76 Hardware news
80 Software hírek
82 3D Studio Max 2
84 3D most?
87 Diamond Stealth III S540
88 Digitális rögzítőrendszerek
90 PPGA vs. Slot 1
93 Gericom Overdose 2
96 Ericsson T18s
97 Terratec XLRatePro
98 Saitek R4 FFB Wheel
100 nVIDIA Riva TNT 2
102 i810 - az INTELgrált alaplap kezdőlépése
105 Logitech WingMan Interceptor
106 Hardware fórum
108 Levrov
110 Külvilág
114 Következő szám

CD Tartalom

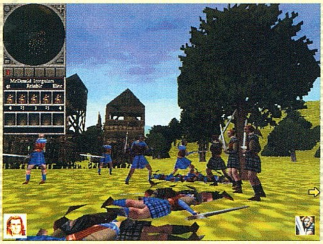
Demo

Need for Speed: High Stakes

A Need for Speed széria az Electronic Arts egyik legnépszerűbb autóversenye. A harmadik rész minden hasonló próbálkozást leköröözött, s ez igencsak nagy szó, hiszen óriási a verseny. Most jelent meg az új őrület, a High Stakes. Meg kell jegyezni, hogy ez a cím csak az amerikai vásárlóknak mond valamit, nálunk, az öreg kontinensen, Need for Speed Road Challenge néven kerül a boltokba, tehát így keressétek. Az NFS megszállottak pontosan azt kapják a játéktól, amit vártak: újabb pályák, autók, és rengeteg zsaru (büntetőcédulával tömött zsebekkel) vár a száguldás szerelmeseire.

Braveheart

William Wallace legendája tovább folytatódik a számítógépünk monitorán. A skót szabadságharcos vezetésével, akár Anglia történelmét is újraírhatjuk. Ez azonban nem lesz egyszerű, hiszen Edward király jól felszerelt csapatain kívül meg kell küzdenünk a felföldi klánok büszkeségével és makacsságával. A hódítókkal szemben csak akkor érhetünk el sikereket, ha egyesítjük a törzseket. Az EIDOS új stratégiája kétségtelenül a 3D-s irányvonalat kívánja meglovagolni. Leginkább a Bungie Myth sorozatára emlékeztet engem, azzal a különbséggel, hogy itt a fantasy környezetet felváltotta a korai középkor.



Drakan

Sárkányok. A mítoszok hatalmas hüllői, rettegett fenevadak és bölcs varázstudók. Rengeteg legenda, és mese szövődik e csodálatos teremtmények köré. Erre a hírnévre épített a Psygnosis, amikor elhatározta, hogy sárkányos akciójátékot készít. A demó alapján bátran ki lehet jelenteni, hogy a nyár egyik sikerprogramjáról van szó. A sárkány mellett feltűnik a színen Rynn, a gyönyörű és harcias amazon is, ki elveszett testvérét keresi.

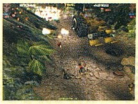
Re-Volt

Távirányítású autók robognak a bútorok között, s mindent elkövetnek a győzelem érdekében. Hőkövető rakéták kígyóznak a széklábak mellett, s tudod, hogy a fürdőszoba előtti rész alá lett aknázva, tehát nagy ívben elkerülöd. Az Acclaim műhelyéből került ki ez az aranyos szimulátor, mely nemcsak a fiatalabb korosztálynak készült. Sokak szerint ez talán a leghumorosabb demó a korongon, tehát érdemes kipróbálni.

Cheat

+ CHEAT ZONE

Expendable - Trainer
Advendtures of Lomax - Trainer
DeathKarz - Trainer
Heroes 3 - In game memory editor
Lands of Lore 3 - Trainer for v 1.06j
Rent a Hero - UHS file
Tomb Raider 2 Gold - Savegames
Star Wars Episode 1 Racer - Trainer
The Phantom Menace - Health Freezer
The Phantom Menace - Trainer
Starship Titanic - UHS File
Aliens vs Predator - All Levels Trainer
Might & Magic VI - UHS File
Grim Fandango - UHS File



Extra

Fasttracker II - Leírás
Thief editor
Homeworld unit viewer
WindowBlinds - Skins
Cikkek - amiket Ti küldtetek
Programok - amiket Ti küldtetek

Animációk

Imperium Galactica II

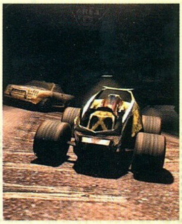
Az újságban és a címlapon szereplő összes STAR WARS kép a LucasArts engedélyével került felhasználásra.
„All images ©LucasFilm Ltd. & TM. All rights reserved."

Patches

Apache Havoc 1.1
Civilization Call to Power 1.1
NBA Live 99 PCCD Patch 1.1
Need for Speed III - Voodoo 3
Sin 1.05
Sports Car GT 1.551
Thief 1.33
Warzone 2100 1.04
X-Wing Alliance 2.01
Machines 1.1
Requiem 1.2
Starsiege
Tribes 1.41

Rovatok

3D Studio Max
Szerepjáték, Fantasy
Zeneszerkesztés
Pascal
Quake
MP3
Linux
Starcraft



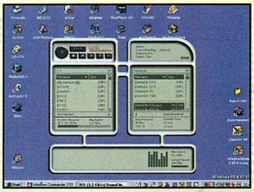
SCR, Desktop

Anno 1602
Alpha Centauri
Dungeon Keeper
Quake 3: Arena
Shivers
Star Wars : Phantom Menace
All Navy
Liquid Desktop
Quake 3: Arena
RayBounce
Voodoo Lights v1.2

Utility

3D-FTP V1.5

Az FTP kliens alkalmazások körében a SiteDesigner Technologies Inc. programja - már ami a külső megjelenését illeti - nem nevezhető hagyományosnak. A Skin felépítésű hagyományos FTP alkalmazás az egyszerű konfigurálhatósága mellett a 3D-s „foto-realisztikus" kezelőfelületével hívja fel magára a figyelmet. Az alapcsomaghoz



mellékelt két Skin, az Xtreme és a ScopeXL a http://www.sitedesigner.com/3dftp/skins.htm címről akár további hatvan komponenssel is gyarapítható. Az utolsó, v1.5 változtában található újdonságok az átlátszó Skin, ChMod, Caching of Directory list és a timeouts beállítás.

http://www.3dftp.com

CLOANTO EURO CALCULATOR V2.0

A 1999. január 1-től hivatalosan is bevezették az egységes EU pénznemet, az Eurót, mely a nem is oly távoli jövőben leváltja majd a tagországok nemzeti fizetőeszközeit. A nyugat-európai üzleti élet, a kereskedelem napjainkban szinte kizárólag Euróban zajlik. Megjelentek az első Windows95/98 Euro frissítések, és az újabb programoknak is kötelezően az Euro kompatibilisnek kell lenniük. A Cloanto Euro Calculatora az egyes EU tagországok pénznemei és az Euro közti átváltást teszi lehetővé mindamellett, hogy a megszokott Windows számológép szolgáltatásaira is képes. A fejlesztők természetesen gondoltak a jövőre is, hisz az átváltani kívánt pénznemeket tetszésünk szerint bővíthetjük, módosíthatjuk akár Forintra is. Sőt, a program még arra is képes, hogy a Cloanto WEB oldalain keresztül az éppen aktuális Euro árfolyamhoz frissítse az átszámításait.

www.cloanto/euro

MASTER CONVERTER V2.10

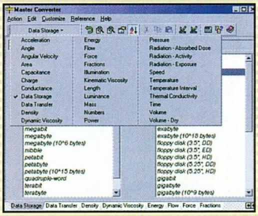
A számtalan mértékegység közt átváltani nem is olyan egyszerű feladat. Például tudja-e valaki, hogy

1 joule hány kalória, vagy 1 newton mennyi joule/centiméter, vagy épp 1 petabyte hány CD-ROM-mal érne fel (1653162). Szerencsére többé nem kell a függvénytáblázatból vagy a lexikonokból előkeresnünk az átszámítási táblázatot, hisz a Master Converter segítségével közel hatszáz (!!!) mértékegység átszámítása közt válogathatunk. Ebben a hatalmas adatbázisban, mely harminchárom kategóriára van felosztva minden lényeges mértékegységet megtalálhatunk.

www.savard.com

NETMASTER 99 V1.01

Napjainkban a Windows rejtett beállításait, lehetőségeit felfedő és kiaknázó programok igen népszerűek. Ilyen például a Winboost, a WinHacker vagy a közkedvelt Tweak sorozat, melynek TweakDUN programjának segítségével az



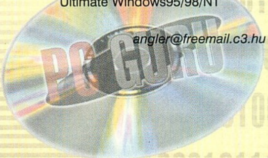
Internetes kapcsolat alapbeállításait módosíthatjuk. A NetMaster 99 is hasonló adottságokra képes, azaz optimalizálja, gyorsítja a modemmel felépített Internet kapcsolatunkat (NDI cache, IPMTU, RcvWindow, MaxMTU, Boost modem transfer speed), valamint az Internet Explorer és az Outlook Express rejtett beállításait is képes módosítani.

www.magellass.com

A CD MELLÉKLETEN TALÁLHATÓ TOVÁBBI PROGRAMOK.

CaptureEze
érdekes képlopó
Link Sweeper v1.2
az automatikus bookmark ellenőrző
Neoplanet v2.1
Skin az Explorerен?!
Neoplanet Preview
Az új Netscape 5 motor
Photo Genetics v1.06
egyszerű képmanipulátor
TransMAC V3.4
a Macintosh eszközök olvasására
WinHacker v2.0
Ultimate Windows95/98/NT

angler@freemail.c3.hu



A műsorváltoztatás jogát fenntartjuk!

E3

3DO

Ez a számomra oly kedves cég sajnos meglepően kis standon képviseltette magát. Népszerűségük azonban töretlen, és tökéletesen igazolták a "sok jó ember kis helyen is elfér" bölcseletet. Természetesen leginkább engem is Enroth birodalma vonzott ide, mint a legtöbbeket. Volt is látnivaló bőven...

MIGHT AND MAGIC VII — 1999. JÚNIUS

Tavaly nyáron heteken át fáradoztunk Nicolai herceg gondjainak megoldásával, s most, ismét a forró napsütés idején érkezik a következő rész, a For Blood and Honor. Igazán nem akarom részletezni a játékkal kapcsolatos tudnivalókat, hiszen hamarosan teljes, mindenre kiterjedő leírást kaptok róla, csupán dióhéjban összefoglalnám, ami fontos. A legnagyobb továbblépést a 3D-s megjelenítés adja, de többek között "kapunk" csaknem harminc új szörnyet is. A játék tulajdonképpen teljesen úgy nézett ki, mint tavaly, eltekintve az új dimenzió megnyitásától. Be kell vallanom, nekem nem tetszett, de eddig sem a látvány volt az, amely elragadott bennünket ebbe a középkori hangulatot árasztó világba, nem igaz?!

ARMY MEN III — 1999. DECEMBER

A plasztik figurák népszerűségi indexe sem lehet rossz, mert készül az Army Men harmadik része. Sarge visszatér, s a műanyag katonák háborújában ez alkalommal rovarszemű idegenek ellen száll csatába az oly hőn áhított dicsőségért. Készülj, mert télen az új ellenségek, fegyverek, járművek és pályaszerkesztő mellett egy hölgy is feltűnik a színen...

CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

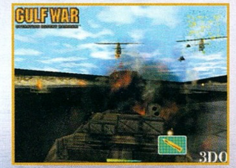
Csak pár sorban említeném meg, mit is kínál ez a 3rd person nézetű akció játék. Nos, öt világon kell átverekedned magad, hogy legyőzd az "Átkozottak légióit". Az egyetlen gond az, hogy a programot egyelőre Playstationre fejlesztik. Érdekességként megemlíteném, a 3DO több mint négymillió dollárt szán a Crusaders of Might and Magic reklámkampányára.

ARMAGEDDON'S BLADE — 1999. ÉVVÉGE

Csak év végére ígérik a Heroes of Might and Magic III kiegészítőjének megjelenését. Látnotok kellett volna, milyen hévvel törtem utat a monitorhoz, hogy megnézzem, a készítők mivel lepnek meg minket! A látvány azonban percek alatt lelohasztotta lelkesedésemet; a futurisztikus vár, a fűrészszerű és egyéb, sci-fi fegyverekkel felszerelt alakulatokkal szemben felsorakozó elf, törp, tündér s egyszarvú seregek úgy álltak ott, mint valamely másik kor eltévedt képviselői. A torz kontrasztot csak fokozta, amikor bemutatták nekem a jövő évezred képét idéző várat. Hiába mondták, hogy a sci-fi, a cybertechnológia nem idegen Enroth birodalmában... Nekem már a Might and Magic VI-ban is furcsa lett volna lézerfegyverekkel lőni teszem azt a minotauruszokra. Aki nem idegenkedik a fantasy és a techno ötvözésétől, az minden bizonnyal örül majd a számtalan újdonságnak (6 küldetéssorozat, 16 hős, 14 lény, 4 sárkány, single és multi térképek). Jómagam kicsit viszolygok tőle, de karácsonyig még barátkozhatok a gondolattal...

GULF WAR: OPERATION DESERT HAMMER — 1999. ÉVVÉGE

A szintén év végére beígért Operation Desert Hammer klasszikus stílust képvisel. A történet napjainkban, a perzsa öbölben játszódik. A Hammernek becézett M12-es tank volánja, no és persze lövegtornya mögé ülhetsz be, hogy megmutasd a nemzetközi terroristáknak, mi is a dolgok rendje. A Gulf War nyolc játékost tud majd fogadni a multiplayer küldetésekben. Színtiszta árkád, akció. Ha kedveled a stílust, ezt a játékot is szeretni fogod.



E3 Blizzard

DIABLO 2 — 2000?

Talán mondanom sem kellene, hogy a Blizzard standot a Diablo 2 uralta. Az ígéreteket túlszárnyalva minden karakterrel játszhattunk. Az előző szám összefoglalójához tulajdonképpen csak néhány dolgot fűznék.

Amikor leültem játszani a gép elé, ujjaim már ösztönösen mozdultak a megszokott billentyűk felé. A szörnyeket sem kellett félteni, ők pedig rám mozdultak. :) A gond csak akkor jelentkezett, amikor nem sikerült aktiválnom a megfelelő funkciókat. Mint hamarosan kiderült, a jobb kezelhetőség érdekében átalakították a billentyűzet kiosztását, hogy a bal kézzel minden könnyen elérhető legyen. A másik érdemleges említeni való a multiplayer rész, amellyel kapcsolatban feltett kérdéseimre még meglehetősen bizonytalan válaszokat kaptam, ez még nagyon tisztázatlannak, zavarosnak tűnt. Nem tudták megmondani, sikerül-e télre beindítani a Battle.neten a klánoknak ígért funkciókat. Mindez még sokban függ az ősszel induló béta teszt fázis eredményeitől.

WARCRAFT II BATTLE.NET EDITION — 1999. JÚLIUS

Orkok és emberek véget nem érő háborúja hamarosan, még a nyáron teret hódít a Battle.neten is. A Blizzard szerverén tomboló megszállottak minden bizonnyal nagy lelkesedéssel szállnak le az űrből Azeroth világába...

A kizárólag multiplayer játékokra kihegyezett program több mint száz új térképpel jelenik meg.

E3 Blue Byte

Marcus Beer családias szeretettel vezetett bennünket körbe a Blue Byte standon. Az egyes programokat azonban már maguk a fejlesztők mutatták be...

SETTLERS III - QUEST OF THE AMAZONS — 1999. SZEPTEMBER

Az első gondolatok... „Nézem a monitoron sürgölődő telepeseket, akik lágy, íves vonalú épületek körül nyüzsögnek, s mintha ők maguk is domborúbbak lennének bizonyos helyeken... Különös. Valami megváltozott. De mi?"

Új nép mutatkozik be a Settlers III ősszel megjelenő kiegészítőjében. Az amazonok világa nem csak harcos hölgyek és új felszín típus feltűnését eredményezi, hanem számos finom változtatást is hoz. A legfontosabbnak azt éreztem, hogy a kémek képzésének lehetősége megszűnt, ehelyett tolvajokat foglalkoztathatunk majd. Ők pedig kicsit többet tudnak tenni, mint a spionok, ugyanis foglalkozásuknak megfelelően lopnak, méghozzá mindent, ami az útjukba kerül. Ez kisebb morális problémát vethet fel, de a lehetséges előnyeit azt hiszem, nem kell hangsúlyoznom. Leginkább a multiplayer játékokban vethet ez fel durva incidenseket, hiszen milyen kellemetlen az, amikor a birodalomból ellopják az aranyrögöket, vagy a már kész árukat. Megfelelő pillanatban akár háborút lehet nyerni ezzel a húzással...

Az egységek új irányítási rendszere szintén tetszett. A csapatok mozgatása most sokkal átláthatóbb, kezelhetőbb, ezáltal pergőbb, gyorsabb lett. Megjelent az alakzatok felvételének lehetősége is, s ez fontos eleme lehet a taktikád kialakításának. Igaz, a Settlers nem a real-time, hanem a birodalomépítő stratégiák gyöngyszeme, mégis, láthatóan némi izgalom és élet jót tesz neki. Összegzésül az amazonok igazán vérpezsdítően hatnak a játékmenetre és a világra egyaránt. Erre a kiegészítőre érdemes várni.

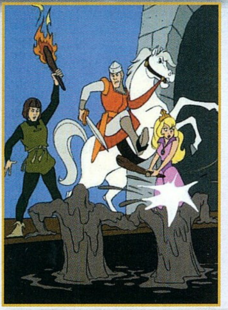
SHADOW PACT — 1999. JÚLIUS

Ez a real-time stratégia meglehetősen furcsa, kissé idegen, cyberpunk világban kapott teret. Ha megnézitek a képeket, máris láthatjátok, hogy igazából nem a kategória már bevált hagyományait követő programról van szó, hanem valami egész másról. A sajátos megjelenítést alaposan kidolgozott történet szálai teszik teljessé, és a játék központi figurái azok az ügynökök, szakemberek és hackerek lesznek, akikkel tulajdonképpen kialakítod birodalmadat, s finoman rezgő szálakkal végül egységbe kapcsolod az egész világot. A karaktereknek lesz némi szerepjáték jellegű beütése is, nem fognak agyatlan robotként engedelmeskedni neked, igenis saját érdekeiket tartják szem előtt, és csak megfelelő anyagi vagy egyéb juttatás ellenében hajlandók a te elképzeléseidet előtérbe helyezni.

Remélem, év végéig még részletesebben is sikerül megismerni ezt az izgalmasnak, de első látásra meglehetősen ellenszenvesnek tűnő világot...

DRAGON'S LAIR 3D — 2000. ?

Furcsa érzés a következő évezredre, sőt, 2000 telére beharangozni programot. Főleg, ha az adott játék eredeti verziója tizenhat évvel ezelőtt jelent meg! Mert így van, 1983-ban adták ki a Dragon's Lairt és a Blue Byte úgy döntött, hogy Don Bluth-szal és Gary Goldmannel karöltve feleleveníti Dirk the Daring lovag kalandjait. A jövő évezredben tehát lehet ismét gonosz sárkány karmai közül hercegnőt menteni, immáron 3D-ben.



INDUL A BLUE BYTE GAME.NET!

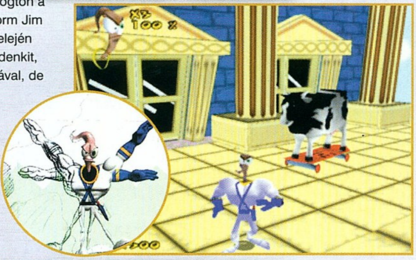
Mint oly sokan mások, ez a cég is eldöntötte, saját játékszervert indít a weben. A Blue Byte GAME.NET július 24-én nyitja meg kapuit, és teret kínál a Settlers III, valamint a Shadowpact fanatikusok táborának is. A szolgáltatás természetesen ingyenes, ám a tagság feltétele az eredeti program megvásárlása, valamint a regisztráció. Ha már a témánál tartunk, rákérdeztünk a kalózkodás ellen bevetett új módszerekre is. Gondolom, sokaknak emlékezetes maradt a disznókat termelő kovácsok esete. Mint kiderült, a Blue Byte ezen a téren is nagyon odafigyel az érdekeire, és bizony minden fejlesztésük több sávos, hasonlóan ötletes védelemmel van ellátva. Sőt, a weben még körlevelet is megjelentettek arról, hogy az illegális szoftvermásolás emberek több éves munkájának értékét veszi el…

E3 Interplay

Ez a stand volt a legegyszerűbb mind közül, ugyanis súlyos fekete bársonyfüggönyök mögé rejtették a látnivalókat. Ráadásul egyáltalán nem volt könnyű bejutni. Ennek üzleti stratégiáját igazán nem tudtam látni, ez volt az egyetlen zárkózott, titkolózó kiadó…

EARTHWORM JIM 3D — 1999. ŐSZ

Kezdjük talán rögtön a nagyon várt Eartworm Jim 3D-vel. Rögtön az elején megnyugtatok mindenkit, hogy új technológiával, de szerencsére megőrizve a rajzfilmhangulatot a férgek férge is ütemterv szerint érkezik 3D-ben.



GIANTS: CITIZEN KABUTO — 1999. TÉL

A májusi számunkban már nagyobb lélegzetű bemutatót szenteltünk ennek az év végére megjelenő programnak. Ehhez nem sok hozzáfűzni valóm lenne. Mindenesetre nem csak Chris várja annyira az Interplay óriásait, hiszen az E3.net a következő címekre jelölte: Best of Show, Best Original Game, Best Action Game, Best PC Game.

DESCENT FREESPACE 2 — 1999. TÉL

Szintén az idei év végére lőtték be a Descent FreeSpace: The Great Wall megjelenésének időpontját. A cég tervei szerint a program olyan “leglegleg”-nek készül, mely felejthetetlen fejezetet nyithat az űrcsaták történelmében. Mike Kulas a FreeSpace 2-vel új etalont szeretne teremteni ebben a kategóriában. A multiplayer játékok kedvelői minden bizonnyal örömüket lelik majd a program által kínált “in-game voice message” rendszerben.

EVOLVA — 1999. TÉL

Szintén az Interplay adja ki a Computer Artworks valósidejű, 3D-s akció-stratégiáját, az Evolvát, melyben a játékosok parazitaszerű idegen fajt üldözhetnek egész csillagrendszereken át. A fejlesztők az úgynevezett “a-life” technológiával kívánják elérni, hogy a hihetően lehetséges jövőképet mutató programban intelligensen viselkedő faj legyőzésének kihívását vállalhassuk fel. Igaz, a hangsúly a stratégián van, akció, pontosítva shooter rész mégis szerepel majd az Evolvában. A megjelenés időpontja egyelőre1999. tél.

BALDUR’S GATE 2

Számomra igazán nagy élmény volt találkozni Raymond A. Muzykával, a BioWare egyik alapítójával. Ahhoz képest, hogy a Baldur’s Gate milyen sikerprogram és mennyi díjat elvitt, szerényen mosolyogva fogadta lelkendezésemet és tiszteletteljes csodálatomat a létrehozott mű iránt. Sajnos nem sokat tudott velem beszélgetni, de azért némi információval szolgált a készülő Baldur’s Gate 2-vel kapcsolatban. A folytatás nem beágyazódik majd a történetbe, hanem különálló játék lesz, melynek helyszínéül az Amntól délre eső vidéket választották. Ha minden igaz, lesz benne sárkány is, de az ő szerepéről aztán pláne nem tudtam meg semmit. Az biztos, hogy az első részből elmentett saját karaktereinket tovább vihetjük majd (huhhh), az NPC-ket természetesen nem. A megjelenés időpontja még nagyon bizonytalan, mindenesetre 2000. előtt nem várható.

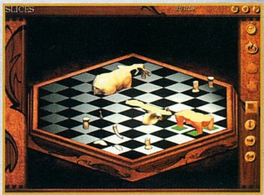
Microsoft

AGE OF EMPIRES II — 1999. OKTÓBER

Talán mondanom sem kellene, hogy a Microsoft standon a legfontosabb szerepet az Age of Kings kapta. Biztos vagyok benne, hogy ez esetben a karácsonyi piac egyik sikerprogramjával van dolgunk. Mivel az előző számban részletes bemutatót adtunk a játékról, ez alkalommal csak a képeknek szorítunk helyet.

PANDORA’S BOX — 1999. JÚLIUS

Mostanában kicsit hanyagoltuk a logikai játékokat, de ennek oka pusztán az, hogy nem született említésre méltó darab. Most a jég megtörni látszik, mert Alexej Pajitnov, a Tetris megálmodója tíz játékból álló gyűjteménnyel lep meg őszre minket. A Pandora’s Box kihasználja a számítógép kínálta lehetőségeket, és főként vizuális feladványokat állít eléd, melyek megoldásával összeszedheted e legendás doboz darabkáit. Ha sikerült megtalálnod a szelence minden részletét, szembesülhetsz majd a legnagyobb fejtörővel...



ASHERON'S CALL — 1999. TÉL

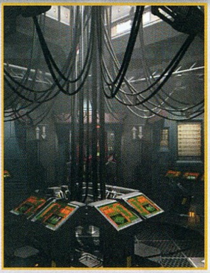
Az Asheron's Call ötszáz négyzetmérföldnyi varázslatos világa már igencsak előrehaladott állapotban van. Jelenleg csaknem négyszázan vesznek részt a bétatesztben, és szerverenként háromezren játszhatnak majd a végleges verzióban. Úgy gondolom, az EverQuestnek meglehetősen nehéz lesz konkurenciát teremteni, de minden újabb szerepjáték világokat ad, melyekben kalandra, vagy éppen ideiglenes otthonra lelhetünk...

CONQUEST: FRONTIER WARS — 2000. TAVASZ

A Digital Anvil 3D stratégiája legjobb esetben is csak a jövő évezred tavaszára várható. A bemutatott képek alapján minden bizonnyal gigantikus méretű űrcsaták várnak majd, mielőtt megszerezhéd az intergalaktikus birodalom feletti uralmat. Működő verzió hiányában korai lenne bármiféle értékelést mondani, én leginkább az akár tizenhat játékost kiszolgáló multiplayer változatban állítólag majd felmerülő, "sosem látott" stratégiai elemekre vagyok kíváncsi. Ennek hangsúlyossága már abból is kiderül, hogy a single módban megadott két faj (terran, mantis) felett ebben a típusban további két nép lesz választható.

STARLANCER — 1999. TÉL

A Microsoft más típusú űrcsatát is felkínál a szoftver fogyasztói társadalomnak. A 1st person stílus kedvelői akciódús, pergő ritmusú, látványos ütközetek aktív résztvevői lehetnek. Ugyanakkor részévé válhatnak az alaposan kidolgozott és átgondolt történetnek. Azt hiszem, ennek fontosságát a Starcraft után nem szükséges hangsúlyozni. Meglátjuk, sikerül-e jobbat kitalálni.

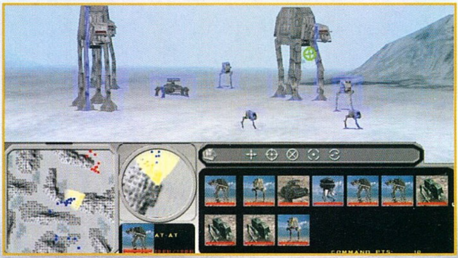


E3 LucasArts

Folytatva eddigi hagyományait, a LucasArts idén is zárt ajtók mögött mutatta be a programjait. Nem értem, miért volt szükség erre a nagy titkolózásra, hiszen az idén nem sikerült semmi olyant mutatniuk, ami megrengette volna a játékpiacot. A fő attrakció természetesen a Phantom Menace és a Racer volt, de ezekről néhány oldallal később már teljes leírást olvashattok.

FORCE COMMANDER — 1999. ŐSZ

Egy éve a bejelentése nagy port vert fel, de aztán teljesen eltűnt. Most újra bemutatták (már az átdolgozott grafikus engine-nel), de nekem még így sem tetszik. Az egységek jól ki lettek dolgozva, de valahogy a háttér nem az igazi. Tudom jól, hogy ez a LucasArts első real-time stratégiája, de éppen ezért az elvárás óriási a céggel szemben. A project élére új vezető került, s az ő feladata lesz időre elkészíteni a Force Commandert. Majd meglátjuk...



INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE — 1999. ŐSZ

A legnagyobb újság az új Indy játékkal kapcsolatban az, hogy nincs újság. Minden maradt a régiben, a program fejlesztése szép lassan folytatódik. A baj csak az, hogy kalandjáték helyett ismét Tomb Raider klónt kapunk, amely ráadásul még csúnya is. Tényleg ennyire nincs pénz a kalandjátékokban? Nem akarom elhinni, hogy 1999-ben csak olyan játékot lehet eladni, amely 3D-s. Ha már a LucasArts is beáll a sorba, akkor tényleg eltemethetjük a jó öreg adventure-öket. Ég veled Day of the Tentacle 2, nyugodj békében Guybrush Threepwood.

INSIDER'S GUIDE — 1999. NYÁR

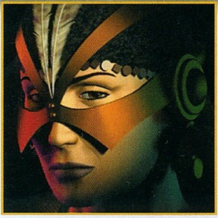
A Behind the Magichez hasonlóan az első részről is ismertető CD jelenik meg. Ezen szinte minden rajta lesz, ami az amatőr Star Wars rajongót érdekelheti. A két CD-s kiadvány várhatóan legalább akkora sikert fog aratni, mint az elődje.

Gremlin Interactive

Amerikában a kisebb cégek nem képviselnek túlságosan nagy erőt. Ezzel tisztában is vannak, s nem akarják túlszárnyalni az óriásokat. A Gremlin is csak az emelet egyik eldugott kis szobájában mutatta be a játékait. Sajnos rájuk is igaz az, ami a többi cégre, nem tudtak semmi újat mutatni, az őszi ECTS anyagait ismételték.

SOULBRINGER — 1999. SZEPTEMBER

Vitathatatlanul a Soulbringer a legígéretesebb alkotásuk. Sokat javítottak a főszereplő mozgásán, s ahogy láttam, az ellenfelek animációja is új köntöst kapott. A szeptemberi megjelenést kicsit erősnek tartom, de bízom abban, hogy karácsony környékén már játszhatunk vele. Azt azonban a Gremlin sem felejtheti el, hogy a Diablo 2 is ezidőtájt debütál, s nem vagyok biztos benne, hogy képes lesz a Soulbringer felvenni vele a versenyt.

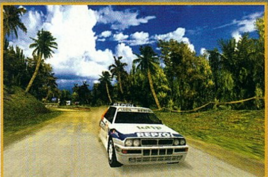


BLADE — 2000. JANUÁR

Újabb Gremlin játék, amelyik alapvető változáson ment keresztül. Amikor egy évvel ezelőtt láttam a Blade-et, az igazat megvallva nem fűztem hozzá túl nagy reményt. Mostanra azonban teljesen átdolgozták. Félelmetesen jól mutat, amint az égő berendezések megvilágítják az ajtókat, s az árnyékunk kirajzolódik a falra. Ehhez vegyük még hozzá a harcrendszer továbbfejlesztését, s hirtelen rádöbbenünk, hogy egészen jó kis játék készül. Már alig várjuk.

RALLYMASTERS — 2000.TÉL

A Rallymasters '99 az igényes rally szimulátorok kedvelőinek készül. A képek és a látott videó alapján bátran ki merem jelenteni, hogy a Colin McRae vezető pozíciója veszélybe került. A Rallymastersben nemcsak a hajtűkanyarok és az óra lesz az ellenfelünk, meg kell küzdenünk a cseles ugratókkal, és akkor sem lepődhetünk meg, amikor az út kisebb patakon vezet át. Autómániákusoknak kötelező darab.



Infogrames

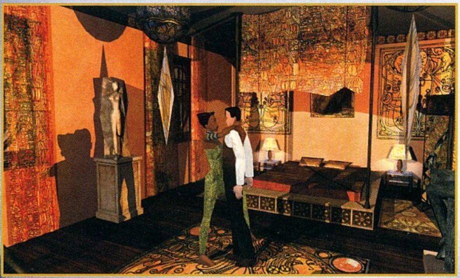
A kiállítás egyik legszimpatikusabb cége. Látszik rajtuk, hogy most próbálnak visszakapaszkodni az élmezőnybe, de ezt rendkívül kultúráltan teszik. Ízlésesen berendezett standjuk nélkülözött minden túlkapást, s ami még ennél is fontosabb, szívesen fogadtak minden érdeklődőt. A stand közepén az egyik plazmatévén ismerős jelenetre lettem figyelmes. Jó pár percnek el kellett telnie mire felismertem az Alone in the Dark negyedik részét teljesen átdolgozott grafikával. Teljesen belelkesültem, s nosztalgiával emlékeztem vissza azokra az időkre, amikor még az a játék először futott a 386-osomon. Ennél többet egyelőre nem sikerült megtudnom erről a fejlesztésről, de természetesen külön figyelemmel fogjuk kísérni a sorsát.

OUTCAST — 1999. JÚNIUS

Talán az Infogrames egyik legígéretesebb címe. Már ránézésre is kilóg a Tomb Raider utánzatok közül. Remek grafikáját állítólag csak a játszhatósága fogja felülmúlni. Az Outcast zenéjét a moszkvai szimfonikusok készítették, s ez igen bíztató. Érdemes lesz odafigyelni erre a programra, hiszen könnyedén átveheti a vezető szerepet a 3D-s akciók világában.

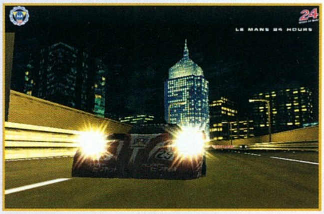
THE INSIDER — 2000. I. NEGYEDÉV

1920, Párizs. A fiatal francia elveszett testvérét keresi, s eközben gyönyörű lánnyal ismerkedik meg. Ezzel szövevényes kémhistória veszi kezdetét. Mindezek alapján azt hihetnénk, hagyományos kalandjátékkal van dolgunk. Az extra benne annyi csak, hogy a főhős önálló akarattal bír, tehát nem mindenben követi pontosan az utasításainkat. A történet közben azonban a jelleme változhat, csak rajtunk múlik, milyen irányban. A megjelenítés itt is 3D, de nem a megszokott formában. Lehet, hogy a kalandjátékosok mégis reménykedhetnek?



LA MANS 24 HOURS — 2000 ?

Az Infogrames nemcsak a Le Mans név, hanem az összes pálya, versenyző és istálló adatainak használati jogát is megvette, s így elkészíthetik minden idők egyik legvalósághűbb sportautó-szimulátorát. A képeket nézve felmerül bennem a kérdés, hogy ez a grafikai őrület meddig fokozható még tovább. A külcsín mellett azonban nem szabad megfeledkeznünk a játékmenetről sem, hiszen a kettő csak együtt ér valamit.



E-MAIL JÁTÉKOK

Sokan kéritek, játsszunk, legalább e-mailben. Igazán nem sok olyan programot tudnék azonban felsorolni, amely ilyen formában megvalósítható, ugyanakkor értékes. A Hasbro most megkísérel betörni erre az igencsak szabad piacra a következő játékokkal: Nascar Racing, NFL Football, Clue, Risk, Scrabble, Battleship, Backgammon. Bevallom, el nem tudom képzelni, milyen lehet e-mailben autóversenyezni, de a Scrabble-t például szívesen kipróbálnám.

OBI-WAN

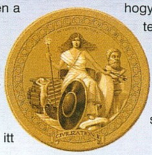
Hivatalosan még nem lehet tudni, de a pletykák szerint a Jedi Knight 3 ezen a címen fog megjelenni. Sajnos semmilyen anyag nincs még hozzá, hiszen a LucasArts a NASA-t megszégyenítő biztonsági előírásokkal dolgozik, onnan semmi sem szivároghat ki. Az E3-on is csak rövid videót mutattak be a játékból, ami arra enged következtetni, hogy a befejezés még nagyon messze van. Nem ártana, ha a készítők alaposan tanulmányoznák a Quake 3 és az Unreal Tournament grafikáját, s felírnák a szoba falára nagybetűkkel: ENNÉL CSAK SZEBB LEHET!

Várható megjelenés bizonytalan

MicroProse

CIVILIZATION II: TEST OF TIME — 1999. TÉL

Birodalmak építése felsőfokon. Ebben a MicroProse mester. A Civilization megszállottak és az új hívek egyaránt örvendezhetnek, itt a folytatás. A grafika terén újítás, hogy az egységek tevékenysége az animáció szintjén is megjelent. Az alapfelépítés azonban változatlan, csupán bővült, és a tér szemrevalóbb lett.



MAGIC THE GATHERING GOLD EDITION — 1999. ŐSZ

A MicroProse standján hamar otthon éreztem magam. A harmadik napon Alex De Lucia már mosolyogva invitált egy-egy Magic partira, amikor arra jártam. Itt valóban jól esett megpihenni, hiszen jobbnál jobb programok mellett beszélgethettem igazán kedves, szimpatikus és lelkes fejlesztőkkel. Rögtön itt a nálunk kissé elhanyagolt Magic the Gathering tökéletesített verziója, melyben már teljesen kiküszöbölték az előző részek kisebb-nagyobb hibáit, valamint elérhető benne az összes, eddig számítógépen megjelent szett. Online játékosoknak ajánlom figyelmébe a manalinket!

MAJESTY — 1999. ŐSZ

Ugyan már írtam a hírekben a Majestyről, de a kíváncsiság nem hagyott nyugton, látnom kellett, hogyan működhet a valóságban ez a különleges felépítésű stratégiai játék. El nem tudtam képzelni, hogyan lehet csatát nyerni az egységek irányítása nélkül. A rendszert maga Jay Adam, a marketing manager mutatta be nekem. Nos, valóban semmi más nincs konkrétan a kezedben, mint a központi vár. E köré építhetsz különböző épületeket (kocsma, könyvtár stb.), valamint a céhekben felvehetsz harcosokat, íjászokat és más kalandozókat. Ők azonnal mennek a maguk feje után. Ha a környéken tennivalót találsz (például az egyik barlangban megbúvó szörnyet), megfelelő méretű jutalmat kell kitűznöd ahhoz, hogy kegyeskedjenek odafáradni. Ezzel a módszerrel ráveheted őket a tanulásra, de csak reménykedhetsz benne, hogy ha megtámadnak, elég kihívást találnak abban, hogy megóvják birodalmad központját…

A programra év végéig várnunk kell, attól függetlenül, hogy néhány apró bugtól eltekintve már tökéletesen működik.

Activision

QUAKE 3 — 1999. SZEPTEMBER

A kiállítás első napján az őrület, vagyis a három napig tartó Quake 3 nyomulás hatalmas, kör alakú arénában kezdődött meg. Ahhoz, hogy az egyik fejlesztővel beszélni tudjak, a nézők és játékosok által

felállított kordonon kellett keresztülverekednem magam. Igazából nem vagyok nagy Quake rajongó, de a sebesség és a grafika még engem is lenyűgözött. Igaz ugyan, hogy a kiállításon is csak a demóból már jól ismert „ugrálós pálya" ment, de ez senkit sem zavart, földöntúli mosollyal az arcukon robbantották cafatokra egymást. Mint ismeretes, az id inkább a többjátékos részre fektette a nagyobb hangsúlyt, de nem kell megijedni. Ahogy ismerem a cég politikáját, hamarosan Quake 3 motort használó FPS áradat lepi el a piacot.

VAMPIRE THE MASQUERADE: REDEMPTION — 1999. DECEMBER

A show egyik nagy meglepetése. Csak ámultam és bámultam, amikor megláttam a kidolgozott szereplőket és a gazdagon díszített középkori helyszíneket. A játék egy pillanat alatt elvarázsolt, s már alig várom, hogy játsszak vele. A kulcsínt tekintve fantasy FPS-nek látszik, de szerencsére vérbeli RPG.

A játékban vámpírt személyesítünk meg, aki akaratán kívül kerül ebbe a szörnyű helyzetbe. Élőhalott mivoltának köszönhetően hihetetlen képességekkel rendelkezik, de ezért komoly árat kell fizetnie. Létezésének alapja a vér, s ha ezt nem kapja meg, hihetetlen kínokat kell kiállnia. Vámpír és vámpír között is van azonban különbség. Léteznek kegyetlen szörnyek, akik csak a vér ízéért ölnek, s addig szívják áldozatukét, amíg az meg nem hal. Mások sokkal könyörületesebbek, csak annyit

vesznek magukhoz, amennyi feltétlenül szükséges.

A Redemption két idősíkon játszódik. Kezdetben az események a korai középkor Prágájában zajlanak, de később átkerülünk napjaink New Yorkjába.

(Az egész játék a White Wolf külföldön és hazánkban is népszerű Vampire: The Masquerade szerepjáték világában játszódik, s annak szabályait követi.)

Mint vámpír, a játékos olyan különleges képességeket

használhat, amelyeket eleddig még soha nem alkalmaztak más játékban. Ilyen például a halandók megbabonázása, a láthatatlanság, vagy a mancsnövesztés.

Nálam a Vampire nagyon bejött, s már nagyon várom a megjelenését.

SOLDIER OF FORTUNE — 1999. ŐSZ

Az alábbi eset nagy port vert fel az utóbbi hónapokban. Iskolás fiúk egy csoportja fegyvereket csempészett be a tanintézménybe, majd szabályos össztűz alá vették a tanulókat. A tragédia az egész országot megrázta, s a gyászoló szülők a szórakoztatóipart hibáztatták. Ez volt az oka annak, hogy az Activision csak zárt ajtók mögött volt hajlandó bemutatni legújabb FPS-ét, a Soldier of Fortune-t. Mivel igazából nem vagyok annyira oda ezekért, a project nem nagyon hatott meg, de azért az udvariasság kedvéért megnéztem. Mit mondjak, a Quake 3 után nem voltam tőle elájulva. Még különösebben brutálisnak sem mondhatom.

Amit a képernyőn láttam, az száguldó vonaton játszódott, ahol egy kommandós sorra szedte le távcsöves puskával az ellenfeleket. A játék ránézésre sima Quake 2 motort használt, tehát semmi extra.

BATTLEZONE 2 — 1999. NYÁR

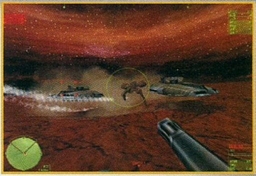
A jól ismert stratégia-akció hibrid második része is hamarosan az üzletekben. A grafika félelmetes fejlődésen ment keresztül, persze

az már más kérdés, hogy ez mekkora gépfejlesztést igényel. 30 különböző járművet irányíthatunk, melyekre 25 féle fegyvert pakolhatunk fel (rakéta, mozsárágyú, akna, páncélököl).

DARK REIGN 2 — 1999. TÉL

Tudom jól, hogy ebből a játékból már volt bemutató, de a program egyszerűen annyira szép volt, hogy muszáj megemlítenem. A folytatás tulajdonképpen előzménye az első résznek, tehát ebben még szó sincs a szabadságharcosok és a birodalom közötti ellentétről. A program készítői ugyanazok, mint a Battlezone 2-é, tehát hasonló minőségre is számítunk.

HEAVY GEAR 2 — 1999. NYÁR

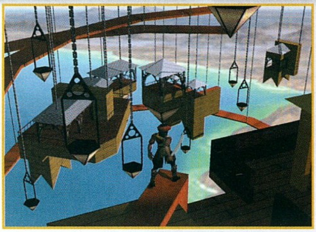


A Heavy Gear 2 készítői taktikai hibát követtek el, hiszen nem lett volna szabad megengedniük azt, hogy a Mechwarrior 3 előbb megjelenjen. Most már elkéstek, de még mindig korrigálhatják tévedésüket, ha valami olyan bődületes játékkal rukkolnak elő, amely lemossa vetélytársát. Erre azonban igen kevés az esély…

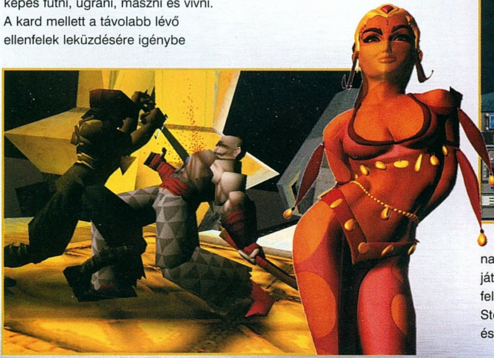
E3 Mindscape

A Mindscape lassan magához tér. Az elmúlt egy-két évben úgy tűnt, a patinás cégnek vége, de idén Los Angelesben kitettek magukért. Rengeteg multimédia kiadványt adnak ki (ezek 70 százaléka kritikán aluli), de az élesebb szeműek jó néhány olyan programot is felfedezhettek, amely megdobogtatja a vérbeli játékos szívét.

PRINCE OF PERSIA 3D — 1999. SZEPTEMBER



Ez az arab herceg csak nem nyugszik. Nem elég neki, hogy megszerezte a szultán lányát és a birodalmat, most 3D-s babérokra pályázik. Erre megvan minden esélye, hiszen a készítőknek egészen jó 3D-s motort sikerült kifejleszteniük. Ennek segítségével a főhős élethűen képes futni, ugrani, mászni és vívni. A kard mellett a távolabb lévő ellenfelek leküzdésére igénybe vehetjük az íjat is. A keleti mitológia legismertebb varázstárgya, a repülőszőnyeg sem maradhat el természetesen.



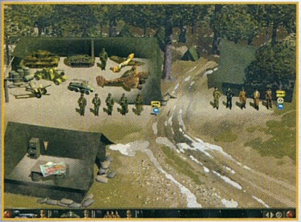
FIGHTING STEEL — 1999. JÚLIUS

A második világháború tengeri hadviselése mindig is kedvelt téma volt a játékfejlesztők körében. A Mindscape nagy fába vágta a fejszéjét, amikor elhatározta, hogy feldolgozza az 1939 és 1942 közötti időszakot. Szinte az összes nagy csatahajót megtaláljuk a játékban, s ha a hírek igazak, akkor felismerhetők is lesznek. A Fighting Steelben az amerikai, angol, német és japán flotta egykori büszkeségit irányíthatjuk. A küzdelem két hadszíntéren, az Atlanti és a Csendes óceánon folyik, s bizony lehetőségünk lesz megváltoztatni a történelem menetét.

PANZER GENERAL III ASSAULT — 1999. NOVEMBER

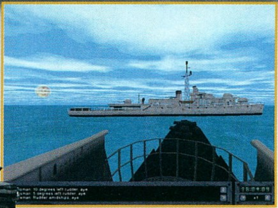
Ez volt az a játék, amely a legjobban megfogott a kiállításon. Hiába, a Panzer sorozat mindig is előkelő helyen áll nálam. Kénytelen vagyok azonban előre megmondani, hogy el kell felejteni a régi Panzer kinézetet. A játék teljesen új, 3D-s arculatot kapott, de ez csak az előnyére vált. Most már a fák között előrenyomuló harckocsi alig látszik, s a pilóták bedöntik a gépet támadáskor. Az egységek sérülését füst jelzi (más színű, ha komolyra fordult a dolog), s a már megsemmisült járművekből lángok törnek elő. A tapasztalati pontrendszer megmaradt, viszont ebben a programban már az egységek vezetői lépnek elő főszereplővé, vagyis a különböző alakulatok (gyalogság, tüzérség, harckocsizók) vezetőket kapnak, s az ő tapasztalati szintjük határozza meg az adott egység hatékonyságát. Ez persze nem azt jelenti, hogy a tüzér tiszt nem parancsolhat a gyalogságnak, viszont így azoknak kevesebb esélyük lesz a túlélésre.

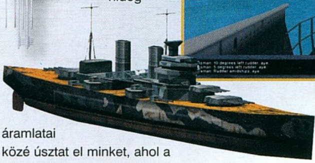
A parancsnokok képességeitől függően kapunk akció pontokat, ami azt jelenti, hogy az adott körben csak rajtunk áll, mennyit mozgunk, illetve lövünk.



A Panzer III sajnos csak a nyugati front eseményeit öleli fel, de reményeim szerint Tigriseim dübörgése hamarosan a keleti sztyeppék csendjét is felveri.

SILENT HUNTER 2 — 1999. SZEPTEMBER





Hitler legendás farkasai, az U-boatok ismét akcióba lendülnek. A Silent Hunter 2 az Atlanti óceán hideg áramlatai közé úsztat el minket, ahol a fő célunk a szövetséges hadihajókonvojok megsemmisítése lesz. A grafika leginkább a Fighting Steelhez hasonlít, s nem lennék meglepve, ha kiderülne, hogy a két fejlesztőcsapat egy és ugyanaz.

WARHAMMER 40K: RITES OF WAR — 1999. AUGUSZTUS

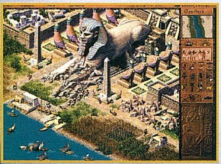
A Rites of War a Panzer General 2 motorjára építkezve jelenik meg. Aki szereti ezt a világot, az biztosan nagyon várja már a megjelenését, a magam részéről inkább a Warhammer Fantasyt kedvelem. Újdonság a játékban a térképen található épületek átkutatása, mely során varázstárgyakat lelhetünk, kisegítő csapatok csapódhatnak a seregükhöz, vagy kivételes esetben különleges képességekre tehetünk szert.

Sierra

A tavalyi évhez hasonlóan most is a Blizzard részleg, vagyis a Diablo 2 vonzotta a legtöbb látogatót. Meg is tudom őket érteni, hiszen az a játék fantasztikus lesz, s nagyon úgy tűnik, hogy a fejlesztés végéhez közelednek. Lily egyből letáborozott az egyik gépnél, s addig nem hagyta békén a fejlesztőket, míg meg nem tudott minden apró részletet. Igazságtalanság lenne azonban megfeledkezni a cég többi termékéről.

PHARAOH — 1999. ŐSZ

A Caesar III sikerén felbuzdulva az Impressions elkészítette legújabb városépítő programját. A helyszín ezúttal az ősi Egyiptom, ahol fel kell építenünk minden idők legvirágzóbb városát. Köztudott, hogy Egyiptom gazdagsága a Nílus évenkénti áradásán alapul, tehát nekünk sem szabad ezt figyelmen kívül hagynunk. A játék szereplőit is a korhoz igazították, vagyis nem kell meglepődni, ha az egyik iskolában papirusztekercs-készítőket vagy balzsamozókat képezhetünk ki. A városépítés folyhat békés vagy erőszakos úton is, csak rajtunk áll, melyiket választjuk.

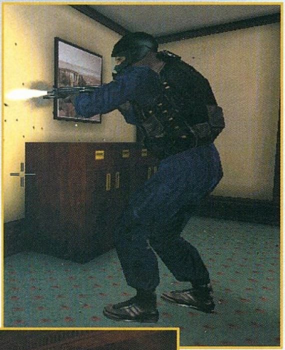


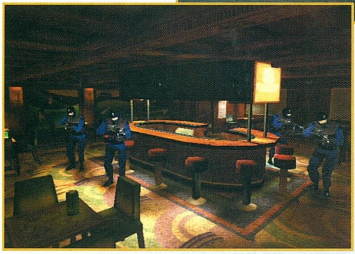
BABYLON 5 — 1999. VÉGE

1000 űrhajó egyszerre egy csatában? Még belegondolni is félelmetes. Pedig nem csalás és nem ámítás, a Babylon 5 ezt ígéri. Az X-Wing Alliance-t leszámítva az idén nem volt még említésre méltó űrszimulátor, de szerintem ezt a hiányt a Babylon 5 hamarosan pótolja. A tévésorozat nálunk még nem aratott túl nagy sikert, de a tengerentúlon már közel jár a Star Wars népszerűségéhez. Érdemes lesz figyelemmel kísérni a program további sorsát.

SWAT 3: CLOSE-QUARTERS BATTLE — 1999. VÉGE

A túszmentés folytatódik. A rendkívül sikeres SWAT sorozat újabb részéhez érkezett. A team vezetőjeként nekünk kell felszerelnünk az embereinket az akcióhoz elengedhetetlenül szükséges fegyverekkel és felszereléssel. Persze, ezzel a munkánk nem ér véget, hiszen ki kell dolgoznunk a megfelelő





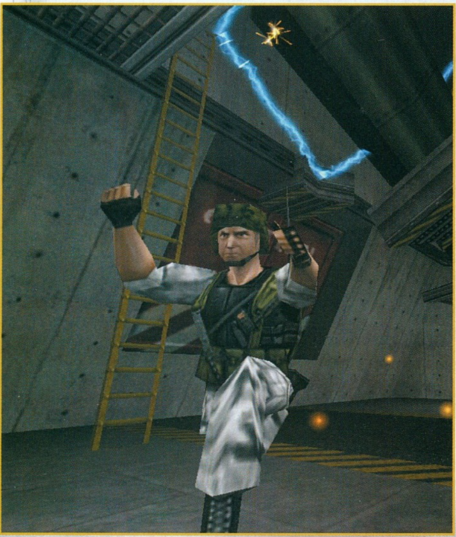
stratégiát, s akció közben reagálnunk kell a váratlan helyzetekre. Nem elég jónak lenni, erre a pozícióra a legjobb kell.

TEAM FORTRESS II — 1999. ŐSZ

A team Fortress II megjelenésével az online játékélmény új, magasabb szintre emelkedik. A belépés pillanatától kezdve csapattagok vagyunk, s így is kell viselkednünk. Kilenc „mesterség" közül kell választanunk. Lehetünk szanitécek, kémek, sima gyalogosok, vagy akár géppuskások. Ebben a játékban az egyén érdekeit el kell felejteni, csak egy valami számít, a csapat győzelme. A játék a Half-Life továbbfejlesztett motorját használja, s nem is akárhogyan. Ámultan néztem a kiállításon, ahogy az egyik osztag hatalmas tankot semlegesít: a kém felderítette a terepet, két géppuskás lekötötte a harckocsi figyelmét, s így az nem vette észre a harmadik alakot, aki kézigránátot dobott a szellőzőnyílásba.

HALF-LIFE: THE OPPOSING FORCE — 1999. ŐSZ

Készül az első hivatalos kiegészítő a tavalyi év legjobb játékához. Gordon helyett azonban most az egyik kommandós bőrébe bújunk, aki elszakad az egységétől, s kénytelen egyedül szembeszállni az idegenekkel. Új fegyverek, érdekes pályák és segítőkész NPC-k várnak a vállalkozó kedvű játékosokra.



GT Interactive

A kiállítás egyetlen olyan cége, ahol magyar fejlesztővel találkozhattunk. Bizonyára kitaláltátok már, hogy az Imperium Galactica 2 az a játék, amelyet az E3-on bemutattak. Természetesen mi is felkerestük Fehér Gábort, aki készségesen válaszolt kérdéseinkre. A GT a Galactica kívül azonban rengeteg színvonalas játékot bemutatott.

TA: KINGDOMS — 1999. JÚNIUS

Sikerült exkluzív bemutatóra is bejutnom a színfalak mögé, s a látottak egészen megdöbbentettek, mert a játék valami félelmetesen jó, s meggyőződésem, hogy komoly vetélytársa lesz még a nagy Tiberian Sunnak is. Nekem legjobban természetesen a sárkányok tetszettek, amint tüzes leheletükkel megperzselték az ellenfél katonáit. A gyilkos küzdelem földön, vízen és levegőben folyt, s ahogy láttam minden talpalatnyi helyért komoly csatákat kellett vívni. A játék a TA legjobb hagyományait viszi tovább, azzal a különbséggel, hogy most fantasy környezetben kel küzdenünk.

AMEN THE AWAKENING — 1999. AUGUSZTUS

Talán ez az egyetlen FPS, melyben a készítők elrejtettek egy olyan utat, melyet követve senkit sem kell megölni. Azt hiszem, az Ament ebből a szempontból leginkább a Thiefhez tudnám hasonlítani. Nagy szükség van az ilyen típusú játékokra, hiszen eddig az összes hasonló kategóriájú game az öldöklésre épült.

A 3D engine-t nem kezdem el dicsérni, a képek megteszik azt helyettem.

DRIVER — 1999. NYÁR

A Driver mostanában kerül a polcokra, melyben Amerika nagyvárosaiban kell ámokfutást rendeznünk. Érdemes megemlítenünk, hogy ez a játék lett az E3 legjobb autóversenye.

PREY — 2000. ?

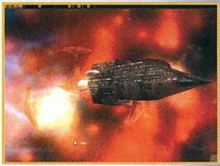
Újabb játék, amelyről az illetékes elvtársak nagyon hallgatnak. Szerintem ugyanabban a cipőben jár, mint a Duke 4ever, de a GT nem vallja be. Az az érzésem, hogy még jövőre is fejlesztés alatt fog állni.

DUKE NUKEM 4EVER — 2000. ?

Még csak ki sem volt állítva. Futott ugyan a rolling demó az egyik plazmatévén, de nem lehetett kipróbálni. Ebből arra következtetek, hogy a project nagyon rosszul áll, és ezért nem akarták bemutatni a nagyközönségnek. Igazuk is van, addig ne is jelenjen meg, míg el nem érik a Quake 3 vagy az Unreal Tournament szintjét.

IMPERIUM GALACTICA II — 1999. NOVEMBER

A Digital Reality meglepően jól áll. Kiszivárogtatott információk szerint minden idők legjobb magyar stratégia játékának a tesztelése hamarosan megkezdődik. Bátran állíthatom, hogy semmiben sem maradnak el a nagy nyugati fejlesztőktől. Ez az magyar fiúk, csak így tovább.



EIDOS Interactive

Vitathatatlanul ők voltak az E3 showmanjei. A szűk rövidnadrágot és topot viselő lányok három napon keresztül cicázták a férfiakkal, s valami hihetetlen mennyiségű pólót osztogattak szét. Aztán feltűnt a színpadon Miss Lara Croft, s az éhes férfiszemek rá, illetve duzzadó idomaira szegeződtek. Nem volt szégyenlős, büszkén mutogatta bájait, s akkor sem jött zavarba, ha valaki fényképet szeretett volna vele.

ABOMINATION — 1999. ŐSZ

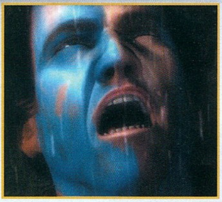
Pusztító pestis söpör végig az amerikai kontinensen, de az emberiség tehetetlen. A lakosság 90 százaléka meghalt, s a túlélők egyik részét kegyetlen szekta terrorizálja. Európa még érintetlen, s különleges ügynökök sietnek a fehér Ház segítségére. A játék leginkább a fenomenális Syndicate-re emlékeztet, de egyelőre ennél több információ nem áll rendelkezésünkre.

ANACHRONOX — 1999. IV. NEGYEDÉV

Az Ion Storm üdvöskéje a Quake 2 továbbfejlesztett motorját használja. Elsőre mezei FPS-nek tűnik, de a fejlesztők véleménye szerint inkább a sci-fi szerepjátékhoz áll közelebb. Egyszerre három karaktert irányíthatunk, s hét közül választhatunk.

BRAVEHEART — 1999. NYÁR

Gondolom, még mindenki emlékszik Mel Gibsonra a felejthetetlen Braveheartban. Nálam az a film nagyon bejött, s már alig várom, hogy kipróbáljam PC-n is. Néhány hónapon belül erre lehetőségem is lesz, hiszen az EIDOS megjelenteti a Braveheartot, amely a skót felföldön játszódó 3D-s stratégia. A készítők igencsak ügyeltek a részletességre, hiszen 50 méteres eltéréssel az egész sziget térképét beprogramozták a számítógépbe.



Tanácsadónak William Wallace egyik leszármazottját kérték fel (ő egyébként a filmnél is ily módon működött közre).

CUTTHROATS — 1999. ŐSZ

A kiadókat agyon bosszantja az a tény, hogy a Pirates már majdnem egy évtizede feszít biztosan a kalóz játékok legfelső dobogóján. Minden évben jön egy-két trónkövetelő, de egyik sem bír vele. Most itt a legújabb jelölt, a Cutthroats, mely a 17. század vérzivataros éveibe repít vissza minket. Azt mondanom sem kell, hogy ez úttal is a kalózkodáson lesz a fő hangsúly, persze feltupírozott grafikával.

DAIKATANA — 1999. TÉL

Ismét olyan név, amely úgy tűnik, soha nem fog megjelenni. A Quake 2 motorra épülő FPS négy időzónába viszi el a játékosokat. Sok újat nem sikerült kiszedni a fejlesztőkből, szerintem meglátták az Unreal Tournamentet, s ettől magukba szálltak

DEUS EX — 2000. TÉL

A Deus Ex kaland- és szerepjáték ötvözet lesz. Egy anti-terrorista csoport tagjaként kell a rosszfiúkat helyretennünk. Eddig egyszerű átlagprogramnak tűnik, de hatalmas előnye is van, nevezetesen az, hogy a grafika az Unreal motorral épül.

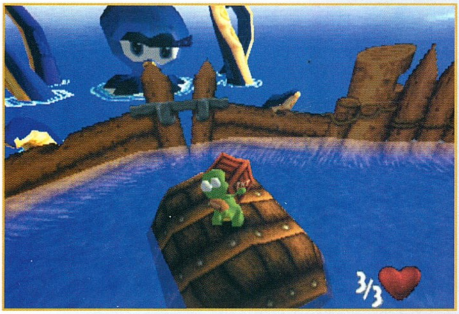
Erre a hírre gondolom, már többen felkapják a fejüket, s megjegyzik a Deus Ex címét.

Electronic Arts

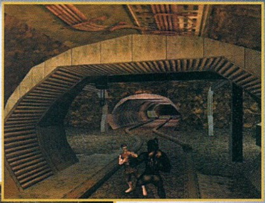
A legtöbb fejlesztőcéget egyesítő Electronic Arts palettáján szinte minden megtalálható, mi szem s szájnak ingere. A legjobbaknak külön bemutatókat szenteltünk, ám van még bőven tudni- és látnivaló…

CROC 2 — 1999. TÉL

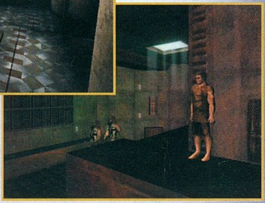
Minden idők legnépszerűbb krokodilja visszatért, mi több, a kiállításon teljes életnagyságban riogatta a látogatókat. A legnagyobb félnivalója azonban továbbra is Baron Dantenek van, akit Dantitis hiába élesztett fel, nem lehet esélye Crockal szemben. A kaland-platform keverék legnagyobb újítása, hogy beszélgetni lehet, sőt kell a gobbókkal. A mozgások között is szerepel néhány eddig ismeretlen elem: hármas ugrás, függés, kötélmászás stb. A kategória kedvelői biztosan nem fognak csalódni, ez tipikusan az a játék, amellyel kicsik és nagyok egyaránt játszhatnak.



PLANET OF THE APES — 2000. TAVASZ

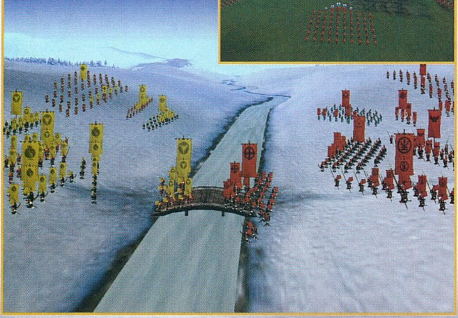


Pierre Boulle már klasszikusnak számító sci-fi műremeke, a Majmok bolygója adja az alapját a Fox Interactive új akció-kaland játékának. A majom és az ember fejlődésével kapcsolatban felmerülő evolúciós kérdéseket immáron a számítógépek világában is megpróbálhatod megválaszolni. Már csak néhány hónap van hátra…



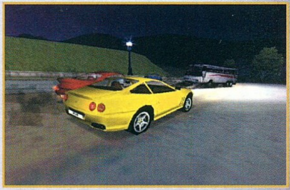
SHOGUN: TOTAL WAR — 1999. NYÁR

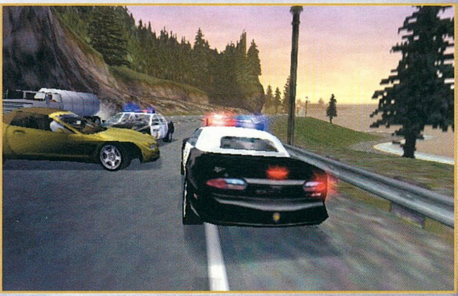
Ősi, távol-keleti harcmodor megismerésére és megtapasztalására kínál lehetőséget ez a program. A XVI. századi Japán egzotikus világa csodálatos környezetet teremt ennek a stratégiának, melyben a leghangsúlyosabb rész nem az egység, hanem a hadtest szintű taktika kialakítása. Sajnos, a játékot nem volt alkalmam kipróbálni, de tény, hogy a lélegzetelállító grafika mellett senki sem tudott közömbösen elsétálni. Hogyan is lehetne ellenállni ennek az 1600x1200-as felbontásban, teljes 3D-ben pompázó álomnak…



NEED FOR SPEED: HIGH STAKES — NAPOKBAN

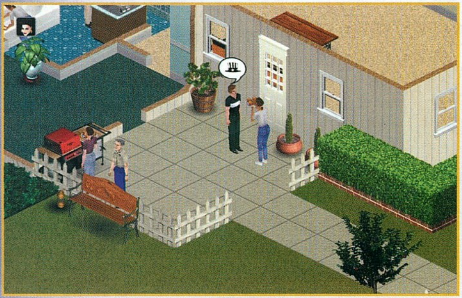
A legnépszerűbb autóverseny versenyzői nem sokáig ülhettek nehezen szerzett babérjaikon, itt az újabb kihívás. A szokásos minőség és kínálat mellett új játékmódok is megjelentek: Career Play, Single Player Arcade, split Screen Arcade és Connect Players. A finomabb részleteket minden bizonnyal megtaláljátok a következő számunkban, valamelyik szakértő teszter tollából.





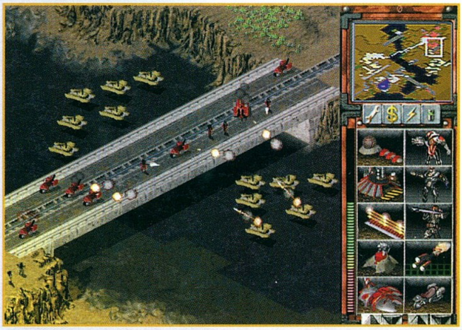
THE SIMS — 1999. TÉL

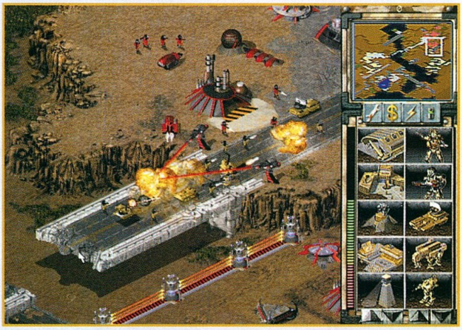
Szerintem a Maxis születésének hajnalán maga Will Wright sem gondolta, hogy valóságos virtuális birodalmat fog létrehozni. Az eddig „csak” városszinten működő világ most a lakosok, azaz a konkrét emberek szintjén is elérhető. Mi más is lehetne az ilyen szimuláció célja, mint a boldog társadalom létrehozása és e szint megtartása?! Ennek megnehezítésére kicsit más típusú katasztrófák sújtják a polgárokat: lopás, rablás, orvtámadás stb. Érdekes...



TIBERIAN SUN — 1999. AUGUSZTUS

A Command & Conquer rajongók népes tábora (ez tízmilliós nagyságrendet jelent) már a tavalyi E3 után abban reménykedett, hogy belátható időn belül hozzáférhet hőn szeretett kedvencéhez. Ehelyett újabb év telt el, Tiberian Sun sehol. Most azonban elérkezett az idő, végre nem remény csupán, a GDI és a NOD erők újra szembeszállhatnak a hatalomért. A gond pusztán az, hogy idén a program már idejétmúltnak tűnt, az új fejlesztések mellett már nem csillogott annyira. Ami mégis eladhatja, az a nem lohadó várakozás.





SHEEP

Az Empire standot volt a legkönnyebb megtalálni, hiszen hatalmas, enyhén rózsaszín birka lebegett felette. Ennek oka végtelenül egyszerű volt: teljesen eszement programot készítettek, melyben megpróbálhatod megérteni és megfejteni a birkaság lényegét (így aztán most nem kell AI-vel számolnod, ehelyett az Artificial Stupidity tölti be a világot). A cél a birkák minél nagyobb hatékonysággal történő terelése, s hamar be fogod látni, ez korántsem olyan egyszerű, mint gondoltad volna...

NBA LIVE 2000
ELECTRONIC ARTS

A show legjobb sportjátéka természetesen csak egy a sok közül. Bármelyiket kiemelhettem volna, hiszen az EA kínál foci, baseball, kosárlabda és hoki programot is, ki-ki választhat ízlése szerint. A 2000-es széria mindegyike tudja azt az újdonságot, hogy barátaid bescannelt képét textúraként ráfesztheted a játékosok arcára. Ez mindenképpen szórakoztató értékű, de természetesen emellett a programok hozzák a szokásos minőséget.

CD GALAXIS

A legigényesebb és legszélesebb játékválaszték!

Folyamatosan frissülő kínálat, izgalmas akciók!

2 Good To Be True	5 950
[Caesar 2, Nascar Racing 2, Ultimate Soccer Man. 2, Earthsiege 2, 3D Ultra Pinball 2, Print Artist 4]	
Age Of Empires Gold	11 950
Aliens vs Predator*	9 950
Alpha Centauri	9 950
Baldur's Gate	7 950
Baldur's Gate Mission	6 950
Biggest Names	7 950
[Dark Omen, Dungeon Keeper, Need For Speed 2 SE, Nuclear Strike, Sim City 2000, Theme Hospital]	
Biggest Names 2	JÖN
Blackstone Chronicles	7 950
Caesar 3	9 950
Capitalism Plus	2 950
Carmageddon 2	4 950
Champ. Manager 3	9 950
Civilizat.: Call To Power	9 950
Close Combat 3	13 950
Colin McRae Rally	7 950
Commandos BtCoD	6 950
Conflict Freespace	3 950
Dark Omen + DL 2	2 950
DeathKarz	7 950
Deer Avanger	6 950
Deer Hunter 2	6 950
Delta Force	7 950
Diablo	5 950
Die By The Sword	2 950
Duke Nukem 3D KAT	5 950
Dune 2000	4 950
Dune 2000 + Red Alert	7 950
Dungeon Keeper Gold	2 950
Eastern Front 2	10 950
Earth 2140 Dlx	2 950
European Air War	9 950
F1 Racing	3 450
F1 Racing Monaco	7 950
F-16 Agressor	10 950
Falcon 4.0	9 950
Fallout	4 950
Fallout 2	5 950
FIFA Soccer 99	5 950
Fighter Squadron	9 950
Fleet Command*	9 950
Flying Corps	3 950
Game Commander	9 950
[Irányítsd hanggal a játékodat!]	
Game, Net & Match	2 950
Get Medieval	4 950
Grand Prix Legends	5 950
Great Battles Collector	5 950
Grim Fandango	10 950
GT Sports Cars Racing*	9 950
Half-Life	10 950
Harvester	2 950
Heart Of Darkness	5 950
Heroes Of M&M 3	7 950

NYÁRI ÚJDONSÁGAINKBÓL!

Heroes Of M&M Comp.	7 950
Imperialism	4 950
Imperialism 2	9 950
Imperium Gal. 2 Naptár	1 950
Incoming	4 950
Incubation	2 950
Industry Giant	5 950
Israeli Air Force	5 950

Pinball 2, Interstate 76, Discworld 2, D.Derby 2, iF22, J.N. 5, Admiral Sea]	
Midtown Madness	10 950
Might & Magic VII*	9 950
Myst + Riven	9 950
Myth 2: Soulblighter	5 950
NBA Live 99	7 950
Need For Speed 2 SE	3 950

Official F1 Racing	9 950
Outlaws	4 950
Overseer	3 950
Police Quest SWAT 2	5 950
Pro Pinball 2: Timeshock	3 950
Pro Pilot 98	4 950
Quest For Glory 5	7 950
Rage Of Mages	5 950

Overseer — Heroes of M&M 3 — Baldur's Mission — Lula The Sexy Emp.

Myth 2 — Conflict Freespace — Dune 2000 + Red Alert — Unreal

Jagged Alliance 2	JÖN
Jazz Jack Rabbit 1+2	4 950
Jazz Jack Rabbit SF	5 950
Joint Strike Fighter	3 950
King's Quest 8	5 950
Klingon Honor Guard	3 950
Knights & Merchants	5 950
Lands Of Lore 3	9 950
Larry's Casino	4 950
Last Express	2 950
Little Big Adventure 2	3 950
Lords Of Magic	4 950
Lula The Sexy Empire	3 950
Lula Double Pack	7 950
Machines	9 950
Magic & Mayhem	2 950
Master Of Orion 2+CivN	3 950
MegaPak 9	4 950
[8 teljes játék: Civilization2, Pro	

Need For Speed 3	5 950
Neverhood	6 950
NHL Hockey 99	7 950
Oddworld	3 950
Oddworld 2	9 950

BÓNUSZ!

Mutasd fel ezt a hirdetést, és már az első vásárlásodnál megajándékozunk a törzsvásárlói kártyánkkal!

Railroad Tycoon 2	10 950
Railroad Tycoon 2 Miss.	6 950
Red Baron 2	4 950
Redguard [Elder Scr.]*	9 950
Requiem	9 950
Resident Evil 2	9 950
Robo Rumble	4 950
Rollercoaster Tycoon	9 950
Sanitarium	9 950
Settlers 3	7 950
Settlers 3 Mission	3 950
Settlers 3 Gold	9 950
Seven Kingdoms AA	5 950
Silver	10 950
Sim City 3000	9 950
Shogo M.A.D.	5 950
StarCraft	6 950
StarCraft Brood War	6 950
StarCraft Gold	11 950

Star Trek Birth OT Fed.	10 950
Star Wars játékok:	
Behind Magic	9 950
Jedi Knight Gold	9 950
Phantom Menace	9 950
Racer	9 950
Rebel Assault 1+2	3 950
Rebellion	7 950
Rogue Squadron	9 950
X-Wing Alliance	9 950
X-Wing Collector 3D	9 950
X-Wing vs TIE Gold	7 950
Superbike	9 950
Thief	7 950
TOCA Touring Car 2	8 950
Tomb Raider Gold	5 950
Tomb Raider 2 Golden M.	5 950
Tomb Raider 3	6 950
Toonstruck	1 950
Total Annihilation	3 950
Total Annihilation CP	9 950
Total Ann. Kingdoms*	9 950
Ultimate Soccer M. 98	4 950
Ultimate Strategy Arch.	5 950
[Dark Colony, Civilization, Railroad Tycoon Dlx, X-COM, Heroes Of M&M, Conquest Of TNW, Deadly Games]	
Unreal	4 950
Vészhelyzet	2 950
Warcraft 2 Deluxe	5 950
Worms Armageddon	9 950
X-Files The Game	3 950

* = Hamarosan megérkezik

+ Multimédia termékek nagy választékban üzleteinkben!

Áraink a törzsvásárlói kedvezményeket és az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

CSOMAGKÜLDÉS MÁSNAPRA!

Hívj minket, hogy akár már másnap a legjobb játékokkal játszhass!

Telefonszámunk:

361-4061

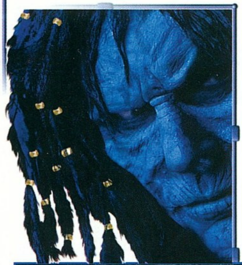
Vagy gyere be boltjainkba, hogy személyesen válogathass a legjobb játékok közül!

Budán:
1114 Budapest, XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.
(a Móricz Zsigmond körtérnél)
Telefon/Fax: 361-4061

Pesten:
1072 Budapest, VII. kerület
Akácfa u. 13.
(a Blaha Lujza térnél)
Telefon: 321-1565

Internet honlap: www.cdgalaxis.hu
Friss árlista 0-24h: FaxBank 2-333-666 / 2345 #
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek 10-18h

Planescape Torment



Hazánkban talán a Forgotten Realms a legismertebb AD&D világ, ám mindannyian tudjuk, nem ez az egyetlen. Hamarosan a számítógépes környezetben megismerkedhetünk egy másikkal, a Planescape-pel. Ez nagyon más, egészen különös hely, a rendszere is eltérő, talán kicsit szokni kell.

Az elfüggönyözött szobában a programot maga Guido Henkel (senior producer) mutatta be a

média képviselőinek. Mivel a Torment a Baldur's Gate engine-jét használja, első nekifutásban szinte mindenki a tavalyi év legjobb szerepjátékával kezdi összevetni a programot. Ez, mint észrevettem, igencsak érzékenyen érintette Guidót. Kérdésemre elmondta, ez valóban bántja kicsit, mert ettől az egybeeséstől eltekintve semmi közös nincs a két programban. "A fejlesztés kezdetekor egyszerűbbnek tűnt a BioWare jól bevált engine-jét használni, de a Torment egész mást kínál, másra helyezi a hangsúlyt, mint a Baldur's Gate" - mondta. És ezek után ennek függvényében beszélgettünk tovább...

A történet egyetlen karakter körül bonyolódik, ő a játék központi figurája, aki ráadásul elfelejtette a nevét, s fogalma sincs, ki is valójában. Ez ebben az esetben többet jelent, mint gondolnád, ugyanis egy 10.000 évet megélt teremtésnek meglehetősen sok felejteni valója akadhat... születések, életek, halálok. Ez lesz hát a feladat, összegyűjteni a múlt töredékeit. Mint láthatjátok, a történet annyira személyközpontú, hogy egyértelműen kizárólag single player módban játszható. Már csak azért is, mert multiplayer módban a játékosok semmi esetre sem lehetnének egyenrangúak. "Cserébe" az általad alakított történet szerint másként alakul a karaktered jelleme is, és a végkifejlet is változó lehet. Ezért lesz miért végigjátszani az egészet újra meg újra. Már a karaktergenerálás is befolyásolja, milyen küldetések érhetők el számodra!

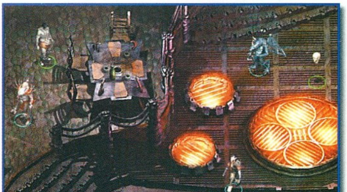
Ha ránéztek a képekre, el kell ismernetek, a játék gyönyörű. A világ azonban inkább látszik nyomasztónak, mint vidámnak. Meglepő módon azonban a történetben számtalan humoros elem bukkan fel, nem akarom a poénokat lelőni, de néhány párbeszéd átolvasásakor bizony hangosan felnevettem.

Nem csak a látvány, a kezelés is egészen más, mint a Baldur's Gate esetében. A kidolgozott "hot key" rendszer nagyon meggyorsítja és leegyszerűsíti az irányítást. Erre nagy szükség is lesz, hamarosan megtudjátok miért, a program ugyanis még a nyáron megjelenik!

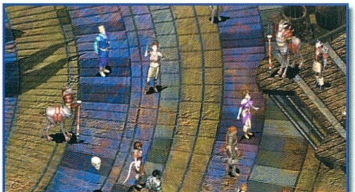
Az impozáns, leginkább látványközpontú bemutatóban nekem legjobban az tetszett, hogy megjegyzést lehet írni a térképre. Ezt már többször hiányoltam más szerepjátékokban, szerencsére itt nem kell. A többi úgyis kiderül

nemsokára... A Planescape: Torment biztos, hogy az idei év legjobbjai közt szerepel majd.

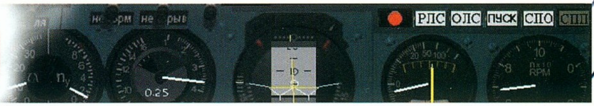
Lily



PC GURU 00:00:00:00:01 PREMIER



Flanker 2.0



Lassan elkészül az SSI által kiadott Szu-27 folytatása, melyet a manapság már megszokott módon szintén verziószám ugrással lehet elődjétől megkülönböztetni: Flanker 2.0. Természetesen ez csak a névre igaz, hiszen a fejlesztő munka évek óta folyik, így a második rész az ilyen színvonalú programhoz mérten mindenben túl fogja szárnyalni elődjét.

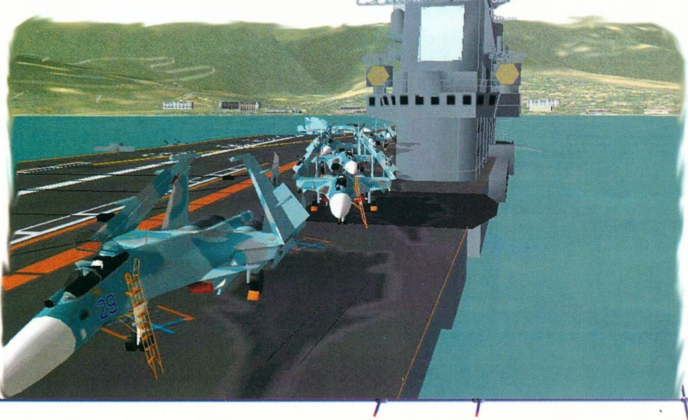
A legszembetűnőbb változáson a grafika esett át, mely bár az előző részhez hasonlóan szintén vektorokból áll, most már textúrázott. Ez meglehetősen merész húzás volt a készítők részéről - lehetne látatlanban gondolni, mivel az előző években több program bukott meg a hasonló megvalósítás miatt, ez úttal viszont teljesen más a helyzet. Az elénk tárt látványvilág lenyűgöző!
A domborzat összefüggő, nincsenek hirtelen kimagasló hegyek, minden folyamatos átmeneten keresztül épül fel. A tájra feszített textúrák - mint manapság általában - műholdfotók alapján készültek, ám a legtöbb programmal ellentétben ebben nincsenek ismétlődések, minek következtében minden az életben megfelelő földrajzi helyén van – tavak, folyók, hegyek, utak – így akár valódi térkép segítségével is el tudunk navigálni úti célunkhoz. A tereptárgyak nem állnak túl sok poligonból, de azt sem lehet mondani róluk, hogy kimondottan egyszerűek lennének, ennek következtében igen sok van belőlük, változatosságot és megfelelő mennyiségű célpontot szolgáltatva nekünk…

A grafika teljes mértékben testre szabható annak megfelelően, hogy milyen hardware-rel rendelkezünk. A program támogatni fogja a ma létező összes ismertebb grafikai API-t – Glide, OpenGL –, ám elsősorban Direct3D-re lesz optimalizálva, a felbontásokat tekintve 640x480-tól egészen 1024x768-ig áll módunkban választani.

Bonyolult repülőgép szimulátort pénzügyileg egyszerűen nem éri meg készíteni - ezt több eset is bizonyította, ilyen volt például az F-15, sőt még a nemrég megjelent Falcon 4.0 is. Ennek megfelelően a fejlesztők gondoltak azokra is, akik csak lövöldözni szeretnek, s az előző részel ellentétben a programban az Arcade opció is helyet kapott, mely a legtöbb játékban szereplő Instant Actionhöz hasonlóan, nem túlzottan realisztikus képességekkel vértezi fel gépünket - halhatatlanság, kifogyhatatlan lőszer –, s minket a legnagyobb akció középpontjába helyez.

Az abszolút kezdők számára külön tréning csomagot állítottak össze, melyen keresztül elsajátíthatják a fel- illetve leszállást, a különböző légi illetve földi célok elpusztítását szolgáló fegyverek, valamint a fedélzeti műszerek alkalmazását. Aki a gyakorló küldetéseket követően sem érzi úgy, hogy megfelelő mértékben tudna szembeszállni a gépi ellenfelekkel, az a grafikához hasonlóan a gép által irányított egységek ügyességét is több lépcsőben állíthatja képességeinek megfelelően.

Természetesen az egyes bevetések mellett lehetőségünk lesz több, a fekete-tengeri térségben zajló kampány során is bizonyítani rátermettségünket. Jelenleg két fajta hír terjeng a Flanker2.0-ban alkalmazott "kampány generátort" tekintve. A programban helyet kapó rendszer az egyik szerint a bevetések végén elemez majd, míg a másik szerint az aktuális helyzetet fogja folytonosan átértékelni. Ez utóbbi tűnik a kevésbé valószínűnek, mivel ennek megalkotása nagyon sok időbe telik, ezen felül a Falcon 4.0-hoz hasonlóan igen sok processzoridőt foglalna le, s így maga a szimulátor élvezhetetlenül lassúvá válna - valószínűleg valamelyik, a későbbiekben kiadott küldeteslemez, vagy kiegészítés fogja ezt tartalmazni. Az első variáció lényege az lenne, hogy a gép az aktuális bevetés végén kiértékeli a saját illetve szövetségeseink teljesítményét, s ez alapján határozza meg a szemben álló felek közötti aktuális területi határokat, az utánpótlás mennyiségét és az egységek állapotát.

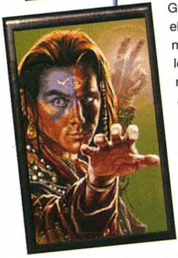


Mostanában egyre többen rendelkeznek Internet hozzáféréssel, s ebből adódik, hogy a Neten keresztül játszani akarók száma is igencsak megnőtt. Ennek megfelelően a 2.0-ás változatban TCP/IP-n keresztül kooperatívan, vagy csak egymás ellen repülhetünk küldetéseket. Az még nem egyértelmű, hogy a kampány során is fenn áll-e majd a kooperatív teljesítés lejtősége, vagy hogy mennyi a maximális kapcsolódások száma. Ami viszont sejthető, hogy a gyors multiplayer sessionhöz a programnak külön serverre lesz szüksége.

Megjelenés: idén ősszel.

Tatcom.

NOX



Mondd ki, Hecubah! Először lassan, szinte suttogva, aztán hangosabban, mélyen... csak vigyázz, nehogy megidézd az élőhalottak boszorkányos királynőjét! Tudd, ő lesz az, akit ezen a télen minden erőbedobással megkísérelsz majd elpusztítani!

Még ne kérdezd miért, megtudod majd, ha eljő az idő...

Bevallom, kicsit félve tekintettem e programmal való szembesülés elé, hiszen a Westwood az utóbbi időben igazán nem kényeztette el rajongóit. A Tiberian Sun sorozatos csúszása és a Lands of Lore folytatásának kiábrándítóan sikerült kísérletei nyomán nem mertem túl sokat várni az E3-ra ígért, titkokkal körülvett Noxtól. Óvatosan közelítettem meg a standot, hiszen agresszív hölgyemény acsargott rám, felém kapva karmaival, s vészjósló, vörös tekintete semmi jót nem ígért. Szerencsére, sikerült épségben eljutnom a gépekhez, s azonnal meg is feledkeztem a démoni teremtésről, amint a monitorra pillantottam. Gyorsan faggatni kezdtem az előttem ülő embert, meséljen már kicsit nekem erről a lenyűgöző programról. Akkor még nem tudtam, hogy pont John Highttal, a vezető producerrel sikerült szóba elegyedni. Róla csak annyit, hogy látszott, a NOX-ot valóban a szíve csücskébe zárta, s közös lelkesedésünk felett érzett örömében hamar belefeledkezett a játék különleges világának bemutatásába.

Ami azonnal magával ragadott, az a pergő játékmenet volt. Gondolom, a képek alapján a Diablo jutott eszetekbe. Valóban, kategóriáját tekintve a Nox leginkább e remekműhöz fogható, csak az akció része sokkal hangsúlyosabb, mint a benne rejlő szerepjáték elemek. Azaz nem kell például szintlépéskor törődnöd a pontok elosztásával, ez most nem a te gondod. Van helyette más: harcolni, legyőzni a pokoli seregeket, melyek e birodalom békéjét fenyegetik. De nem "hack and slash" módszerrel ám, hanem gondolkodva, taktikázva, stratégiázva, figyelve és tapasztalva!

A rögtönzött bemutatóban azonnal megragadott, hogy lehet, mi több, kell használni a környezet tárgyait: köveket húzhatsz az ajtó elé, amelyen üldözőid nem tudnak áttörni, gyertyát vihetsz a termek sötétebb zugaiba, falakat zúzhatsz szét és így tovább. Sőt, mindennek súlya van. Még mágiát rejtő csapdák elhelyezésére is lesz lehetőséged! Csak óvakodj majd, nehogy magad ess áldozatul elfeledett, szörnyeknek készített meglepetéseidnek... Unatkozni nem fogunk, az tuti; a random map- és quest generátor is a változatosságot szolgálja. Azaz ennek a kalandnak is nekivághatsz újra meg újra.

A varázslatok rendszeréről csak annyit, hogy az amúgy is tekintélyes számú, csaknem száz bűvige igazi értékét a lehetséges kombinációk rejtik. A kérdés csak az, az AI mennyire lesz intelligens, érdemes lesz-e a jól bevált trükkök helyett újakat keresni és felfedezni. Remélem, igen! A kreativitás főleg az egymás ellen, vagy vállvetve vívott küzdelmekben jöhet jól. Az aprólékosan megtervezett single típus mellett ugyanis - az új évezred hajnalának követelményei szerint - a Nox alaposan átgondolt multiplayer opciókat kínál majd fel: lesz cooperative, capture the flag, king of the hill, deathmatch (ehhez külön arénák készülnek) és scavenger hunt mód is. Az már biztos, hogy legalább nyolcan játszhatunk együtt, de meglehet, sikerül ezt a számot feljebb is tornászni. Ez még az őszi tesztfázis függvénye. Azonban már most jó érzés tudni, hogy a single játékokból elmentett karaktereidet gond nélkül átviheted a multiplayer kalandokba, akárcsak a Baldur's Gate-ben.

Pár szó erejéig kiemelném még a látványt. A Westwood esetében erre igazán sosem volt panasz, ám a Nox "true line of sight" kivitelezése magasan a legszínvonalasabb grafikai effekt, amelyet tőlük valaha is láttam. Nem hiába dolgozik kilenc grafikus a programon!

Összegzésként mit is mondhatnék. Állítom, ha a Diablo 2 megint késik, idén télen a NOX jó eséllyel elragadja a rajongók ezreit, sajátos, pergő és izgalmas világával. Engem bizony odaszegezett a monitor elé, és nem szívesen mentem tovább, mert amit kínál, abban profi. Nem akar kategóriákat ötvözni, minél többfélét nyújtani egyszerre. És pont ezért lehet ennyire jó, mert nehéz csalódni benne, hiszen azt adja, amit ígér, méghozzá tökéletesen: gyors, látványos, hangulatos, lélegzetelállító. Remélem, ez lesz az a program, amelyik visszahozza a lassan kétségbeeső rajongók Westwoodba vetett hitét!

Lily

Theme Park World

A Dungeon Keepernél jóval békésebb világba visz a Bullfrog másik, sajnos csak az év végére elkészülő programja, a Theme Park World. Az E3-ra ez a vidámpark építő szimulátor még nem volt olyan állapotban, hogy szabadon a kíváncsiskodók kezére adják, ezért Karl Fitzhugh producert kértem meg, mutassa be a már működő részeket, és ossza meg velünk további terveiket. Beszélgetésünk során hamar kiderült, mennyit játszottam az előző résszel, ezért szerencsére nem kezdte el az alapoktól mesélni, hogy a játék miről is szól. Inkább a változásokról és azok okairól faggattam őt. Következzen itt a lényeg.

Mindenekelőtt leszögezném, ez a program nem a Theme Park folytatása. Annyira eltér tőle látványban és felépítésben, hogy én inkább elkülöníteném tőle, még akkor is, ha az alaprendszer és a cél ugyanaz. A látványközpontú világban immáron minden 3D-ben pompázik, és a játékosoknak lehetőségük nyílik arra, hogy személyesen, 1st person nézetben, valamelyik látogató szemszögéből tekintsenek művükre, kipróbálják a hullámvasutakat és az egyéb szórakozóhelyek kínálta lehetőségeket. Ez esetleg alkalmat kínál arra is, hogy kiderüljön, a látogatók miért nem elég boldogok.

A park konkrét tervezése mellett most is neked kell megadnod a kutatás irányát és az erre szánt összeget is. A boltok raktárkészletével, valamint a tőzsdével és részvényekkel ez alkalommal azonban nem kell foglalkoznod. Cserébe a meneteket, főleg a hullámvasutakat egészen aprólékosan megtervezheted. Ennek kivitelezési rendszere végtelenül egyszerű, szinte gyerekjáték. A jelenlegi fázisban még nem lehetett vizes blokkokat és hurkokat (loop) szerkeszteni a pályákra, de a végleges verzióban a kutatások függvényében erre is lesz lehetőség.

A teljes változatban négy vidámpark típus lesz, az E3-on a Lost World és a Halloween volt megtekinthető. Az előbbi napsütéses és vidám, hangulatával a dinoszauruszok letűnt korát idézi, míg a másik inkább meseszerű, boszorkányos, komor, riogató park építését teszi lehetővé. A látogatók mindkettőt igen szerették, és éppoly lelkesen mentek a cikázó villámokkal körülölelt szellemkastélyba, vagy csónakázni a mérgező folyóba, mint a napsütötte, csillogó kék vízzel megtöltött csúszdába. Arra kell csupán ügyelni, hogy a park stílusához alkalmazkodj a terveiddel...

Ha már úgy érzed, a műved kész, és tökéletesen elégedett vagy vele, elmentheted. A cég honlapján vidámpark toplista lesz. Ezt a szervezők úgy képzelik el, hogy a játékosok szabadon letölthetik a többiek által megálmodott parkokat, sétálhatnak és nézelődhetnek bennük, majd szavazhatnak a szerintük legjobban sikerült alkotásokra. A dobogós helyen végzettek készítői természetesen jutalomban részesülnek.

Szintén Internet felhasználóknak készül az e-mailben küldhető képeslap, melyet parkod bármelyik részletéről készíthetsz. A gyors és egyszerű szolgáltatás leginkább kedves érdekesség, mellyel remélhetőleg felvidíthatod barátaidat.

Mindezekből kiderül, hogy mint a legtöbb project esetében, itt is igaz, hogy a fejlesztők a nagy tömegek felé nyitnak. Ez valahol érthető, hiszen a több vevő nagyobb bevételt jelent. Számomra mégis negatívum, mert néhány igen fontos, legtöbbször valódi kihívást jelentő elem elveszik a programokból. A producerek azonban már a fejlesztés kezdetekor eldöntik, hogy a célzott réteg a hardcore, vagy az átlagos játékosok tábora, mi több, meghatározzák a lehetséges felhasználók korát is. Mindezek szempontjából a Theme Park World a lehető legszélesebb felvevőréteggel számolhat, és a siker is biztos. A maximálisra fokozott játszhatóság és látvány a garancia erre.

Lily

Dungeon Keeper 2

Tarthatatlan helyzet uralkodik a birodalmakban, Reginald király helyre állította a békét, harmónia érződik mindenütt. Kétségbeejtő! Vágysz a hatalomra? Tegyél érte! Hozd létre a mélyben pokoli birodalmadat, és semmisítsd meg ellenségeidet, hogy megszerezhesd a portál köveket, kijuthass a fény birodalmába, s elsöpörd a királyság undorítóan boldog népét! Gonosznak lenni Jó…

A Dungeon Keeper 2 júliusban végre megjelenik. Ha minden igaz, most nem csúszik, hiszen az E3-on már a csaknem tökéletes, teljes változatot mutatták be a nagyközönségnek. A Bullfrog az idén is kitett magáért, a standon időről időre feltűnő horned reaper hörgése, kíméletlen tekintete és döngő léptei megadták az alaphangulatot. Nem tehetek róla, imádom ezt a dühöngő fenevadat!

Remélem, a következő számban már leírás készülhet a programról, addig csak fokoznám egy kicsit a várakozás izgalmát. Mint azt már tudjátok, a cég kiemelte a legkiszámíthatatlanabb és brutálisabb figurát a többiek közül, és az ő személye köré építette a cselekmény fonalát. A küldetéssorozat célja a már említett gemek megszerzése. Erre csak Horny képes. :)

LÁSSUK AZ ÚJDONSÁGOKAT!

Főként kevésbé harcos természetű, valamint kezdő játékosok számára készül az a mód, melyben nincs más feladat, mint építgetni a labirintust a lények és a keeper közös megelégedésére. Ez esetben nincs küldetés, időlimit vagy ellenség. Mégis van értelme ennek, hiszen jó alkalmat teremt a lények megismerésére, igényeik és szokásaik tanulmányozására, s a démonian harmonikus közösség alkotásának megkísérlésére. Még a profiknak sem árthat megtanulni és kiismerni e viszonylag nyugodt környezetben kreatúráikat, mert a pergő események sodrásában erre már nem lesz idő!

Az előző részben igazán csak egyetlen küldetésben volt feltétlenül szükséges a 1st person nézetű, "megszállott" mód használata. Stratégiai értéket, jelentőséget ez az opció tulajdonképpen nem hordozott. Most azonban bizonyos lényeknek lesznek olyan

képességeik, melyeket kizárólag ebben a módban tudsz kihasználni (például a vámpír csak így tudja hipnotizálni ellenfeleit). Értékes

funkció lehet, hogy megszállott lényeddel szövetkező harci csoportokat is létrehozhatsz, akik követik vezetőjüket a labirintusban.

A teljes harcrendszer jelentős változáson ment keresztül. Már nem dobálhatod lényeidet csak úgy a csata közepébe, mert a dolgok sűrűjébe pottyanó szörnyek eleinte kissé kábultak. Ezen felül mindannyiuknak bizonyos méretű helyre lesz szükségük a mozgáshoz, ami például a bile démon esetében nem is kis terület. Stratégiailag nagyobb szerepet kapnak most azok a lények is, akik a háttérből segíthetik társaikat (íjászok, varázslók, gyógyítók). Az impek népe az egyetlen, amelyik nem harcol, ehelyett ha megtámadják, jajveszékelve menekül!

A félelemszint megjelenése komoly változást hozhat a játékmenetben. Ennek az értéknek a függvényében ugyanis a megtámadott lények elmenekülhetnek. Az azonos fajhoz tartozó, csoportokban küzdő kreatúrák bátrabbak, mint magányos társaik!

A több új varázslat, lény és terem megjelenése mellett a Bullfrog tervezi a folyamatos bővítéseket, melyek ingyenesen letölthetők lesznek a cég hivatalos honlapjáról.

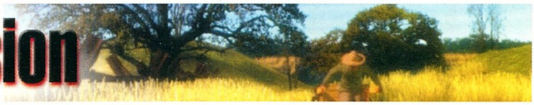
A grafikáról csak annyit, hogy lélegzetelállító. A teljesen új módszerrel kidolgozott világ támogatja az összes 3D-s megjelenítési módot. Az aprólékosan kidolgozott, fényeffektekkel elvarázsolt labirintusokban különálló polygonként mozgó lények döbbenetes látványt tárnak majd eléd.

Zárszóként elmondom, hogy a legkritikusabb pont még mindig kérdéses. Játszottam ugyan a programmal, de nem derült ki, hogy az AI szintjét mennyire sikerült megemelni. Véleményem szerint a Dungeon Keeper legnagyobb hibája a gépi intelligencia kezdetlegessége volt. Márpedig a nagy ötlet kevés, ha nincs kihívás. Remélem a Jók seregei ezúttal méltó ellenfelei lesznek a pokolból érkezett, tiszteletet parancsoló úrnak! Horny, Horny, Horny, Horny, Horny, Horny…

Lily

DAREDEVIL
SILVER HAWK III
Windstorm
Rockfire™
A Rockfire játékvezérlők precizitását és
a MidiLand hangfalak minőségi erejét ötvözve
a valóság élményében lehet része.
X% +25:44
Y% -59:98
Rockfire Certified Standards
TARGET
LOCKED_
FIRE BAT II
Avant Garde
Fire Plus
MidiLand
Kelly-Tech
Kelly-Tech Kft. Budapest, 1146. Thököly út 114/b, Tel.: (1)363-2864, Fax: (1)363-3318, E-mail: sales@kellytech.hu, Web: www.kellytech.hu
Kizárólagos képviselet: Rockfire játékvezérlők, Biostar VGA kártyák, GlobalWin CPU-hűtők, altrix GSM és számítástechnikai termékek, billentyűzetek, mobil fiókok, egerek, ACER billentyűzetek, Kelly's számítástechnikai és irodai termékek, A4Tech egerek, Taicom modemek, Edimax hálózatépítő aktív elemek, MidiLand aktív hangszórók, AVerMedia TV tunerek, JustCooler hűtők. Disztribútor:SOLTEK alaplaplapok, LongTime szünetmentes tápegységek, Just Cooler speciális hűtők.

Ultima Ascension



PC GURU 00:00:00:01 PREMIER

Újabb E3 zajlott le, és a rengeteg újdonság között megint akadt egy régen várt folytatás. Az egyik legelső RPG, az Ultima sorozat soron következő része készül el lassacskán, és ráadásul abból is a befejező rész. Richard Garriot, alias Lord British, az ipar legnagyobb veteránja zárt ajtók mögött mutatta be a sajtó képviselőinek és néhány szerencsés rajongónak.

FELEMELKEDÉS

Az első, amit le kell szögeznünk, hogy az Ascension a legszebb hagyományokat követő vérbeli Ultima lesz. Röviden összefoglalva, erősen történet-központú, de végig izgalmas menetű szerepjáték, valóságos virtuális világban.

A virtuális világ nem túlzás. Britannia csaknem tízezer képernyőnyi 3D-s világ, annak minden apró tartozékával. Erdők, mezők, hegyek, városok, tengerek és folyók, sötét barlangmélybeli labirintusok várnak, melyek tele vannak vadon élő állatokkal és szörnyekkel. Több mint kétszáz, egyénileg kidolgozott NPC lakja a városokat, és végzi napi teendőit: reggel felkel, dolgozni megy, megebédel, este kicsit kocsmázik, majd aludni tér. Már a hetedik részben is napokat lehetett eltölteni a szereplők mindennapos tevékenységének figyelésével, és ezek itt mind-mind újra meglesznek, ahol lehet, tovább finomítva. Ez a hely él, nemcsak valami festett díszlet a kalandor botladozásainak hátteréül. Amint azt már megszokhattuk, minden tárgy a helyén lesz, ahogy az elvárható, és használni is lehet majd mindent valamilyen mértékben, a széktől a faliórán és a kovácsüllőn keresztül az íróasztalok fiókjaiig.

Az izgalmas játékmenet és a könnyen elsajátítható kezelés alapvető célok voltak. A kezelés lépcsőzetesen fog felépülni, hasonlóan például a Warcrafthoz; a játék elején még csak néhány skill és támadási mód lesz elérhető, amelyekhez később a játékos fokozatosan újakat tanulhat majd, míg végül eszköztára és tudása teljessé válik. A játék során a békés, beszélgetős-vásárlós-felderítős városi és az állandó veszélyeket rejtő vadonbeli rész nem lesz annyira elválasztva, mint korábban volt, így állandó feszültséget teremt.

A legnagyobb dobás azonban valószínűleg a történet lesz. Az online kapcsolattartásért felelős Origin alkalmazott a Neten csak annyit volt hajlandó a rajongókkal megosztani, hogy Garriot neki három óra alatt foglalta össze röviden, és bizony mindenki meg lesz vele elégedve.

Hogy ez mennyire igaz, azt az is sejteti, hogy a csapat az eddigi részekben mit tudott összehozni. De lássuk a kiindulópontot, amelyet már ismerni lehet. A főhős, Avatar az előző rész végén kétes értékű győzelmet aratott a Pagant uraló Titánok felett, megszerezte hatalmukat, és hazatért a Földre. Ám közben a Guardian sem maradt tétlen, és hősünk távollétében sikeresen meghódította Britanniát. Terve, hogy egyszer és mindenkorra elpusztítsa azt, ennek érdekében lerombolta az Erények szentélyeit, a legnagyobb dungeonök mélyébe vetette a nyolc rúnakövet, és nyolc hatalmas oszlopot hozott létre, amelyek folyamatosan rágják bele magukat a bolygó kérgébe, lassan szétzúzva azt. Ennek eredményeképpen Britannia két holdja is letért eddigi pályájáról, és két hónapon belül összeütköznek... Ráadásul az Erények a visszájukra

Richard Garriot által kitalált filozófiai értékek, életelvek. Nemes, áldozatkész magatartásra, szerénységre nevelnek. Britanniában ugyanis nincs vallás, helyette az Avatar a nép szellemi példaképe.

Az erények az Áldozatosság, Becsületesség, Dicsőség, Együttérzés, Emberségesség, Igazságosság, Őszinteség, Szellemiség.

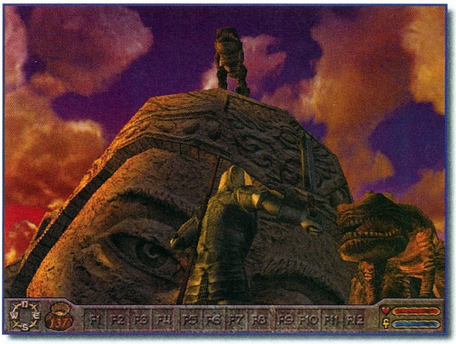
▶A NYOLC ERÉNY

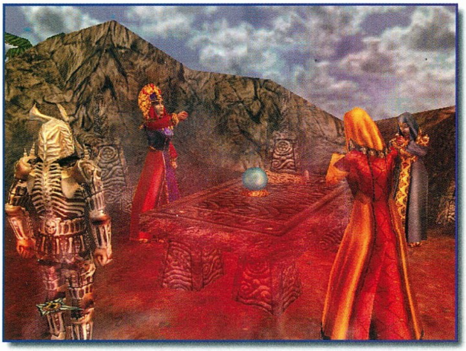
fordultak, Valoria (a korábbi Jhelom), a Dicsőség városának lakói például ki sem mernek lépni az utcára, az együttérzés pedig teljesen ismeretlen már a gyűlölködő britaini polgárok számára. Maga Lord British is egyre gyengébb, hisz sorsa közös a birodalmával, ráadásul a Guardian folyamatosan kínozza őt válogatott rémálmokkal. Ezek egy része Avatarról szól, amint gonosz dolgokat művel Paganon - ahol ő valóban emberáldozáson, démonidézésen vett részt.

Avatar ebből a meglehetősen vert helyzetből indul, és újabb csapásként a játék elején elveszíti minden hatalmát is (ne feledjük, ő lett az Éter Titánja az előző rész szálait, és megismerhetjük a történet azon részleteit is, amelyek mindeddig rejtve maradtak. Sok szereplő, tárgy és ereklye visszatér, újra felkereshetjük majd az ismerős helyszíneket. Ez amolyan különleges ajándék a sorozatot már régóta ismerő rajongóknak, de igyekeznek majd az újoncok számára is érthetővé tenni ezeket.

A JÁTÉK

A készítők a játékmenetben is a fokozatosságot követik. Először kis helyre leszünk bezárva, ahonnan csak egyetlen, lineáris módon lehet kijutni. Utána a mozgásszabadság majd folyamatosan nő, míg végül az egész világ bejárható lesz, és ily



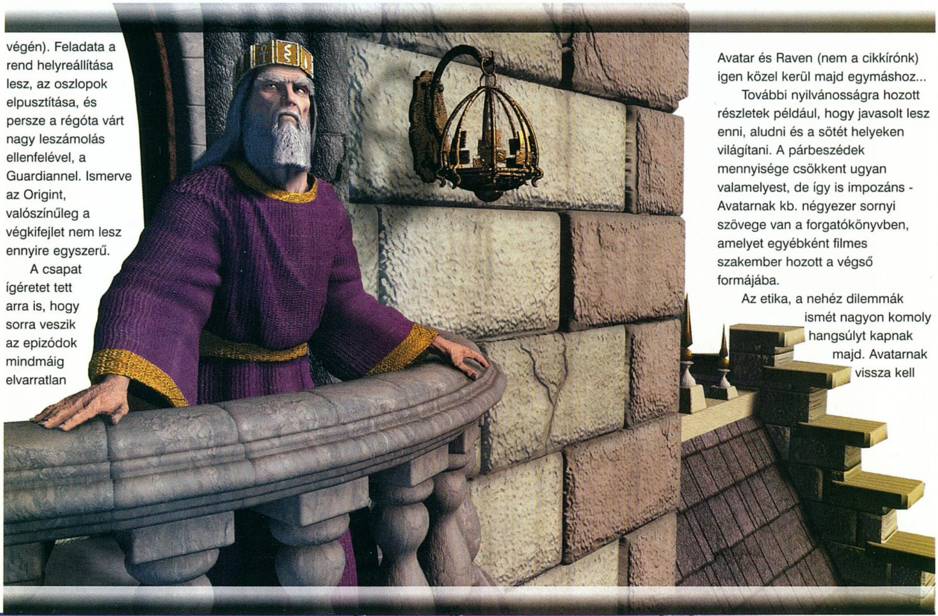


módon a hátralévő feladatok megoldása tetszőlegessé válik.

Maga a fő küldetés is több részfeladatból fog állni, és temérdek mellék-küldetés is akad majd, amelyeket nyilván nem kötelező teljesíteni. A csapat nagy erőket fektet az Easter eggek kivitelezésére is, amelyekben az Ultimák hagyományosan élen járnak :).

Lesz vagy ötvenféle szörny, és hasonló mennyiségű fegyver és varázslat a játékban. A harc real-time, a készítők szerint „taktikai" jellegű. Ez amolyan szükséges rossz volt, hiszen nem kapcsolhat az egész világ pause módba, amíg Avatar a következő lépést fontolgatja. Mindenesetre még mindig finomítgatnak rajta.

A csapat megszűntetése fontos döntés volt. Barátaink állandó menedzselése, bábuként való kezelése sokat rontott a hangulaton, és komoly erőviszony- és sebességbeli nehézségeket vetett fel. Meg kellett volna többszörözni a szörnyek számát, és lecsökkenteni a grafikai részletességet, amelyek túl súlyos gondot jelentettek a játék egészére. Ennek ellenére régi barátaink felbukkannak majd a játékban, és alkalmasint segítségünkre is lesznek. Iolo és Shamino valószínűleg hű maradt hozzánk, Dupre is felbukkan majd, és néhány új szereplő is lesz. Közülük is kiemelkedik Raven, aki törvényen kívüli hölgy, és kezdetben hősünkre fejvadászik. Várhatóan a viszonyuk majd változni fog, némi erkölcsi épülés és közeledés sejthető - az eddigi epizódok ismeretében feltételezhetjük, hogy



végén). Feladata a rend helyreállítása lesz, az oszlopok elpusztítása, és persze a régóta várt nagy leszámolás ellenfelével, a Guardiannel. Ismerve az Origint, valószínűleg a végkifejletet nem lesz ennyire egyszerű.

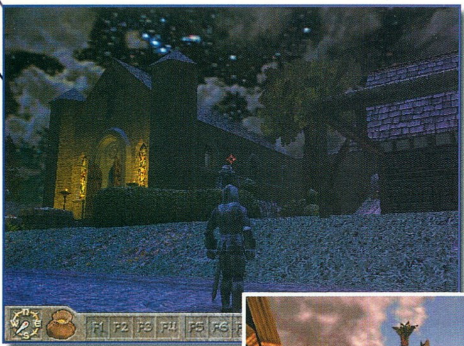
A csapat ígéretet tett arra is, hogy sorra veszik az epizódok mindmáig elvarratlan

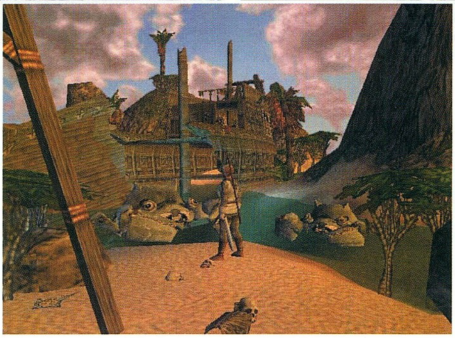
Avatar és Raven (nem a cikkírónk) igen közel kerül majd egymáshoz...

További nyilvánosságra hozott részletek például, hogy javasolt lesz enni, aludni és a sötét helyeken világítani. A párbeszédek mennyisége csökkent ugyan valamelyest, de így is impozáns - Avatarnak kb. négyezer sornyi szövege van a forgatókönyvben, amelyet egyébként filmes szakember hozott a végső formájába.

Az etika, a nehéz dilemmák ismét nagyon komoly hangsúlyt kapnak majd. Avatarnak vissza kell

BEMUTATÓ





majd nyernie erényeit, hogy megtisztulhasson, és újra Britannia bajnokává válhasson. Várható, hogy a játéknak komoly érzelmi hatása is lesz a játékosra, kellő katarzis élménnyel a befejezésnél.

A MEGVALÓSÍTÁS

Mindez már önmagában is lenyűgöző játékot feltételez, de az Ultima IX még valamiben lép új szintre, és ez a grafika és a hang. A játék csak 3D-s gyorsítókkal hajlandó futni, Glide és D3D támogatással.

A világ hihetetlenül részletesen van kidolgozva. Fák és bokrok alkotnak gyönyörű erdőket, tele kószáló állatokkal, ösvények kanyarognak a dombok és hegyek között. A városokban az apró lakóházak, szökőkutak éppúgy megtalálhatók, mint a hatalmas várak - Lord British kastélya például elképesztően hatalmas, csak a falak legalább húsz méter magasak. A szélessége megvan vagy száz méter, hősünk egészen eltörpül mellette. És ezek az épületek és a mély dungeonok nem üresek, elképesztő mennyiségű tárgy található bennük. Viharok, elképesztő varázslat-effektusok, napkelte és lábnyomok fokozzák az összhatást. Avatar természetesen mindig a felöltött ruházatnak vagy páncélnak megfelelően néz ki (drag&drop módszerrel öltöztethetjük), a lemezvérten meg lehet majd számolni a szegecseket is.

Ez ugyanis a másik megrázó része a grafikának, a karakterek oly részletesen vannak kidolgozva, hogy az minden eddigit felülmúl. Az arcok feleslegessé tették a külön portrékat, és beszélgetés közben animáltak, sőt a legtöbb szereplő gesztikulál is - bár Avatar meglehetősen sztoikus lesz általában. A félreértések elkerülése végett, mi láttuk is ezt, és egyszerűen nem lehet szavakat találni a visszaadására...

Természetesen sok minden animálva is lesz. A fák lombja és a cégérek lengenek a szélben, a tenger hullámzik, a fáklyák lobognak, az ajtók nyílnak. Nem lehet olyan részletet mondani, amelyikre ne figyeltek volna.

A program támogatja a 3D-s hangzást is, valamint az EAX-et: akik ilyen hangkártyával rendelkeznek, azok élvezhetik majd ezt is (vennem kell SBLive!-ot). Teljes digitalizált szöveg lesz a játékban, bekapcsolható feliratozással. A zene is digi lesz, dinamikusan alkalmazkodik majd az eseményekhez. A régebbi Ultimák dallamai is visszatérnek majd, már előre is borsódzik a hátam.

A sorozatot lezárni hivatott kilencedik rész fejlesztése gyakorlatilag rögtön a Pagan befejezése után, 1994 első felében megkezdődött, és bár a játék nagyon sok mindenen ment keresztül, lassan végre eléri a „Gold CD”-t.

Ismét igazi Ultimát akartak készíteni, ahogy azt Lord British az E3-on előadta, az U7 komplexitását, interaktivitását és az U4 játékélményét kívánták megragadni. Kicsit egyszerűbbé akarták tenni a játék elkezdését, hogy ne csak az RPG-fanatikusok számára legyen elérhető. A másik nagy döntés pedig az volt, hogy a program teljesen 3D-s lesz. Nos, ez kezdetben majdnem lehetetlen célnak bizonyult. Végül mégis sikerült mindenféle trükkökkel játszható sebességet kicsikarni közepes Pentiumon, és a designerek nekiálltak az új környezet felépítésének. 96-ra ígérték a játékot, de újabb, meglehetősen komoly tényező bukkant fel: az Internet. Az Electronic Arts a teljes mellszélességű nyomulás mellett döntött, így a csapat nagy részét áthelyezték az Ultima Online projekthez. Ez végül jó két éves előnnyel, az első igazi multiplayer szerepjáték lett, és nagy sikert aratott. A fejlesztés 97-ig gyakorlatilag alig haladt előre, amikorra azonban a technikai fejlődés új távlatokat nyitott. A hardveres 3D-gyorsítókártyákkal végre nekiállhattak kihasználni az új lehetőségeket, közelebb vihették a kamerát, a világ részletesebb és látványosabb lehetett.

A projekt vezetője Ed Del Castillo lett (a Command&Conquer producere volt), ő és a marketing néhány hibája azonban igen komolyan lerontották aztán a játék hírét. A 98-as E3 tájékoztatóiban az Ultima IX-et action/adventure kategóriájúnak minősítették, Castillo olyanokat nyilatkozott, hogy „a kenyérsütés mellékes dolog a modern RPG-ben” (a hetedik rész óta ez a rajongók kedvenc vesszőparipája, mivel jelzi a játék részletességét), és a show látogatói 3rd person nézetben rohangáló-ugráló Avatart láthattak. Az Ascensiont Tomb Raider klónnak minősítették, és gyakorlatilag előre eltemették, a rajongók a levelezőlistán nem győztek szitkozódni.

A hatás nem maradt el, Castillo, a projekt vezetők és a csapat egy része repültek, részben önként, részben kirúgás által. Garriot producerből leminősítette magát Executive Designerré - ez azt jelentette, hogy immár személyesen fog dolgozni a játékon, tíz év elteltével ismét párbeszédet programoz és helyszíneket épít. A marketing részleget is helyreigazították, és ami talán a legjobb volt, szabad kezet és nem betartandó határidőket kaptak az Electornic Artstól.

Az online tájékoztatásra szükség is lett, ugyanis a lelépett alkalmazottak nem átallottak mindenhol nyilatkozgatni, és nem győzték sajnálni a tévútra került és vesztébe rohanó UIX projektet. Az egyik programozó odáig ment, hogy totális bukást jósolt a programnak, majd nekiállt a saját frissen alapított cégét reklámozni...

Öt éves fejlesztés után a dolgok kezdtek helyrerázódni. A hivatalos site és online fórum, amelyet a készítők is gyakran látogatnak, sokat segített a tévhitek eloszlatásában, majd május elején kisebb bomba robbant. A német Gamestar magazin bejutott az Originhez, és csaknem tízpercnyi tudósítást közöltek a CD mellékletükön, amely a rajongók örömére fel is került a Netre. Majd az E3-on a program zárt ajtók mögött debütált a sajtó képviselői előtt - plazmatévén, THX hanggal és Richard Garriot keze által. A szerencsések azóta a rajongókkal együtt alig várják a játékot, amely ismét az érdeklődés középpontjába került - de ezúttal már nem vesztesnek, hanem az év RPG-jének jósolják.

KÁLVÁRIÁK

Különlegesség, hogy Lucas cégei után az Origin elsőként prezentál „THX certified” hangot.

Felmerülhet a kérdés, hogy milyen gépen fog ez a program megmozdulni. Nos, a fejlesztők megtettek mindent, hogy a gyengébb konfigurációk tulajdonosai is élvezhessék a játékot: a minimum követelmény 200-as Pentium, 64 mega memóriával és 3D gyorsítóval. Ezen a részletesség minimumra vételével játszható sebességet lehet majd elérni, ez főleg a látótávolság csökkentésével oldható meg. A javasolt gép 300-as PII-es, sok rammal és jobb 3D-s kártyával, no persze nincs olyan komoly gép, amelyen ne lehetne annyira megemelni a részletességet, hogy a játék ne lassuljon le. 450-es gépen, 128MB Ram és pl. TNT2 segítségével mindenesetre a legszebb RPG cím várható nyertesét tisztelhetjük majd benne.

Elmondható tehát, a programnak minden esélye megvan, hogy az új etalonná váljon. Az egyetlen gond a megjelenési idővel van. Néhány héten belül a játék béta állapotba kerül, és egy-három hónap nem nyilvános tesztelés után, valamikor az ősszel jut majd el a boltokba. Én mindenesetre fenem már a kardom Lord Blackthorne-ra, és nagyon várom a végső összecsapást a Guardiannel.

Laa-Yosh
LaaYosh@mail.datanet.hu

www.ultima-ascension.com
www.allgaming.com
www.walrus.com/~sith

Tales of the Sword Coast

Shandalar idegesen járkált fel s alá a poros utcán. Tehetetlennek érezte magát, kétségbeesett gondolatok kergették egymást a fejében. “Kell, hogy legyen megoldás” – gondolta. S ekkor megpillantotta az idegeneket. Alaposan megnézte az összeszokottan mozgó csoportot; a büszkén lépdelő, mágikus páncélokkal felruházott harcosokat, a kecsesen, finoman mozgó rangert, a sugárzó tekintetű papnőt, s végül a két varázstudót. A máguslány fiatalsága meglepte, de érezte belőle a hatalmat épp úgy, mint a zárkózott, törékeny testű férfiúból. Kezdett megnyugodni, mégis van mindenre megoldás, csak meg kell várni a megfelelő pillanatot. Reménnyel telten lépett eléjük, s mivel a csoport szomjazta a kalandot, percek alatt felvállalták, visszaszerzik a mágikus köpenyt a barlangból…

A ragyogó napsütésben sziporkázva csillogott a barlang száját körülölelő szikla. Theldr bizalmatlanul fürkészte az előttünk tátogó sötétséget, s még mindig voltak fenntartásai Shandalar történetével kapcsolatban is. Eeriel azonban nem sokat tétovázott, amint a teleportálás utáni apró rezgéshullám elmúlt, belépett a feketeségbe. Követtük őt az ismeretlenbe. Felesleges lenne részletesen elmesélnem, hogyan derítettük fel a komor folyosókat, melyekben jeges leheletű farkasok és igen mérges, agresszív varázslók kíséreltek meg minduntalan elpusztítani minket. El is töprengtem ezen; bezárva, mindentől elrekesztve, csapdába esve, vajon az ember saját személyiségéből kifordul, és feltétlenül támadó kedvűvé válik?

Szomorú tapasztalat volt, hogy a barlangban kénytelenek voltunk mindenkit elpusztítani, még Dezkielt sem sikerült észérvekkel meggyőzni, adja vissza Shandalar köpenyét, és távozzon békében…

VÉGRE

Megérkezett a Baldur’s Gate kiegészítője, a Tales of the Sword Coast. Szinte még be sem pótoltuk az Elfeledett Birodalmakban töltött esték okozta alváshiányt, máris újabb kalandok várnak. Hogyan is állhatnánk ellent, nem igaz?!

A programhoz természetesen a teljes Baldur’s Gate szükséges. Akik esetleg még nem végeztek volna az eredeti játék küldetéseivel, azok is nyugodtan telepítsék fel a Talest, mert így a karakterek fejlődésének gátat szabó határ távolabb lesz, és nem kell újrajátszaniuk a végkifejletet. Akik viszont már legyőzték Sarevokot, készüljenek fel, a végső csatát ismét meg kell vívni. Ugyanis a “Kardpart Történetei” beékelődnek e harc elé. Ezért a “final save” betöltése után a kalandok egy közeli faluban, talán éppen Shandalar köpenyének megtalálásával kezdődnek. A húsz-negyvenórányi játékot kínáló kiegészítő azonban többet nyújt, mint néhány új küldetést és térképrészletet.

Az első szembetűnő és igen hasznos változás, hogy azok a hátizsákodban rejlő tárgyak, melyek nincsenek beazonosítva, kéken ki vannak emelve. Ez nagy segítséget jelentett nekem, mert olykor hajlamos vagyok elfeledkezni ezekről…

A világban négy új terület elérésére lesz lehetőség, melyek közül Durlag tornyában az eddigieknél sokkal érdekesebb rejtvény megoldására is szükség lesz a továbbjutáshoz. Mivel a szörnyek szintje és erőssége is változott, számíts rá, minden egyes harc jóval nagyobb kihívás lesz, melyben taktikázni és figyelni kell, hacsak nem áll szándékodban elhalálozni.

A most kezdők számára minden érvényes, amit az előző leírásokban megadtam, tehát a karaktergeneráláskor nem fognak új karakterosztályt találni.

A fegyverek tekintetében azonban fontos újítás, hogy megjelent Drizzt kedvence, a handzsár (scimitar), amelyet a megfelelő skill birtokában érdemes lesz forgatni.

Az új limitnek köszönhetően végre lehetőség van a karakterek továbbfejlődésére. Emiatt a varázsló és papi karakterek előtt megnyílnak a magasabb szintű varázslatok, s ez körülbelül húsz bűvigét jelent.

A kóborlásaid során csaknem száz új NPC-vel futhatsz össze, de ne is kísérletezz, mert egyiküket sem tudod felvenni a csapatodba.

Taktikailag fontos az a változtatás, hogy a tolvaj professzionálisan használhatja orvtámadó képességét (backstab), ha pontosan áldozata mögé tud osonni.

ROGER WILCO

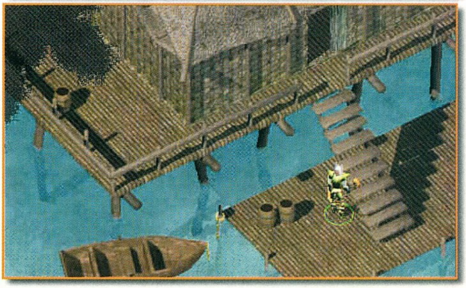
A programhoz mellékelt kommunikációs szoftver segítségével akár hatan is lehet játék közben, élőszóban kommunikálni. A háttérben futó program kicsit lassítja a gépet, de feltétlenül megéri kipróbálni, mert így a hangulat egészen más. Ráadásul, ha a világhálón lógva kalandozol, még nyelvgyakorlatként is értékes, hiszen ott a legtöbben angolul játszanak.

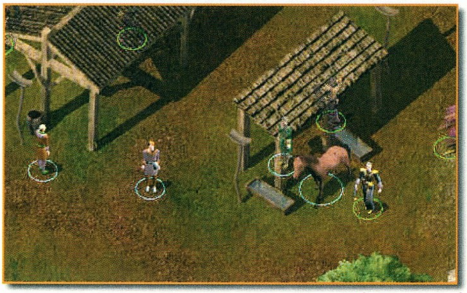
ÖSSZEGZÉS

Kedvenc világom és az új területek kínálta kihívások hamar feledtették kezdeti idegenkedéseimet. Sőt, a teljes játékidő sem csupán húsz-negyven óra lett, mert a megnövelt nehézségszintű harcok megnyerése többszöri próbálkozást igényelt. A kiegészítő végigjátszását mindenkinek ajánlom, akinek az alapprogram tetszett. Ha esetleg valaki még csak most venné meg a teljes Baldur's Gate-et, akkor már a Tales of the Sword Coastot is feltelepítve induljon felfedezni a Forgotten Realms gyönyörű világát, hogy egyetlen pillanatra se akadjon meg. Tudom, ha végigjátsszátok, megint hiányotok lesz, és vártok majd az újabb kihívásra. Ez talán még egy teljes évet is jelenthet, de megéri. Változatlanul fenntartom, a Baldur's Gate minden idők legjobb szerepjátékai között marad, örökre.

Lily
lily@vogel.hu

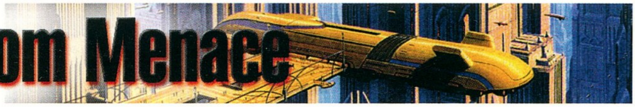
:Lapzártakor érkezett a hír: lehetséges, hogy a hamarosan megjelenő DVD verzió nem tartalmazza a kiegészítő szettet. Remélem, ez csak kacsa, különben nem sok értelme van a kiadásának.





karakter oszt.	szint - 89.000 XP	szint - 161.000 XP
Fighter	7	8
Ranger	7	8
Paladin	7	8
Mage	7	9
Cleric	7	8
Druid	8	10
Thief	8	10
Bard	8	10
Fighter/Mage	6/6	7/7
Fighter/Cleric	6/6	7/7
Ranger/Cleric	6/6	7/7
Fighter/Druid	6/7	7/8
Fighter/Thief	6/7	7/8
Fighter/Mage/Cleric	5/5/6	6/6/6
Fighter/Mage/Thief	5/5/6	6/6/7
Mage/Cleric	6/6	7/7
Mage/Thief	6/7	7/8
Cleric/Thief	6/7	7/8

The Phantom Menace



Amerika ismét Star Wars lázban ég. Több mint 20 év telt el a New Hope első vetítése óta, de ettől függetlenül a legenda tovább él, sőt ahogy azt a bevételek is igazolják, sikeresebb, mint valaha. Az E3 idején volt szerencsém körülnézni Los Angelesben, s szinte nem volt olyan üzlet, melynek az ajtajában ne Star Wars pult fogadott volna. Majdnem az összes ajándéktárgy kapható volt az új hősök képmásával. Persze akadtak olyan darabok is, melyek nem ütötték meg az általam felállított mércét. Ilyen volt például a Jar Jar fej, melynek a nyakát kellett meghúznunk, hogy előbújjon Jar Jar nyelve, vagyis egy nyalóka. Ez nálam egyenlő a szentségtöréssel, de Amerikában még így is elmegy. A film megjelenése előtti napon (május 18.) az egyik számítógépes boltban megakadt a szemem az egyik polcon, melyen két Episode 1 feliratot viselő doboz pihent. Az előző PC Guruban már volt két oldal ezekről a programokról, most elcsodálkoztam ezen a lépésen, de aztán megtudtam, hogy a Grim Fandango anyagilag nem teljesítette a várakozásokat. Így nem is csoda, hogy a cég hanyagolja a kalandjátékokat. Ez baj, mivel a LucasArts volt az utolsó olyan kiadó, amely támogatta ezt a stílust.

viszont az eredeti játék már a kezünkben van. A Phantom Menace volt a kettő közül a megnyerőbb, ezért hát ezt választottam. Az előzetes hírekkel ellentétben sajnos nem kalandjáték, inkább az akció áll a középpontban. Aki tehát az előbbit várja, az gyorsan keressen valami mást. Először

Érdekes módon a játék európai megjelenése nem esik egybe a filmbemutatóval. Nem tudom, hogy ez mennyire szerencsés döntés, mindenesetre számomra ésszerűtlennek tűnik.

A Phantom Menace szinte lépésről lépésre végigköveti a film legfontosabb eseményeit. Négy karakter áll a rendelkezésünkre, de nem mi, hanem a számítógép választ közülük. Nálam legjobban a két Jedi lovag jött be, mivel ők voltak a legerősebbek, s alapból fel vannak fegyverezve egy-egy fénykarddal. Ez roppant hasznos kis szerkezet, mivel a segítségével vissza lehet passzolni a sugárvetők lövedékeit. A Jediken kívül az utolsó küldetésekben irányíthatjuk még Panaka kapitányt és Amidala királynőt.

A Phantom Menace által használt 3D engine egy kicsit kiment már a divatból, de a Star Warst imádó lelkem simán átsiklott eme apróság felett. Biztos vagyok benne, hogy ha más világban játszódna valamilyen hasonló minőségű program, akkor sokkal kritikusabb szemmel nézném. John Williams zenéje remekül illeszkedik a játékhoz (és persze a filmhez is), bár első hallásra kicsit furcsa (legalábbis film nélkül). A hangok is nagyon el lettek találva, a kis Anakinét például az eredeti színész, Jake Lloyd kölcsönzi.

Mivel a játék igen nehéz, ezért némi segítség nem árt a 11 szinthez. Értelemszerűen nem szolgálhatok szájbarágós leírással, de a húzósabb részekhez mindig adok egy-két tippet. Ezzel és a mellékelt cheat segítségével már nem lehet gond végigvinni a Phantom Menace-t.

A leírás előtt szeretnék figyelmeztetni mindenkit, a végigjátszás akaratlanul is elmeséli a Phantom Menace cselekményét, s nem biztos, hogy jól jársz, ha elolvasod, míg meg nem nézted a filmet.

1. SZINT: TRADE FEDERATION ZÁSZLÓSHAJÓ

Obi-Wan és Qui-Gon Jinn a Szenátus megbízásából érkezett a hajóra, azzal az eltökélt szándékkal, hogy megszüntetik a Naboo-t körülvevő blokádot. Nem számoltak azonban a gonosz Dark Sidious közbelépésével, aki haladéktalanul kiadta a parancsot, meg kell semmisíteni a Jedi lovagokat. Rohanjunk az ajtóhoz, de vegyük kézbe a fénykardunkat, mert a másik oldalon harci robotok állnak őrt. Ezektől nem lesz túl nehéz megszabadulnunk, de vigyázzunk a destroyer droidokra, őket már pajzs védi, s ezért roppant veszélyes ellenfelek. Ne is álljunk le velük harcolni, inkább fussunk el. Néhány kapcsoló és ajtó után a leszakadó hídnak köszönhetően elszakadunk mesterünktől. Innen már csak saját magunkra támaszkodhatunk. Hamarosan vörös ajtó állja az utunkat, melyet látszólag nem lehet kinyitni. Egyelőre ne is

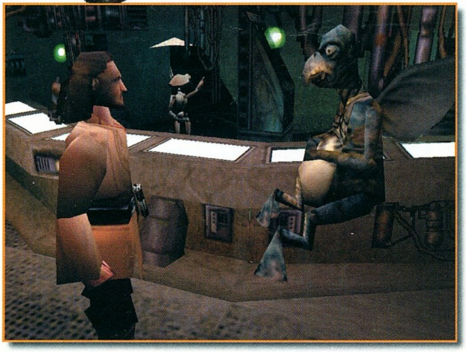
próbálkozzunk, először meg kell semmisítenünk energia utánpótlását. Amint szétvágtuk a generátort, szabad az út. Újabb típusú ellenfél kapcsolódik a küzdelembe, az űrvadász robot. Ne vegyük fel vele a harcot, úgyis mi húzzuk a rövidebbet. Innen már a szint vége nincs messze. A cél az, hogy észrevétlenül bejussunk az egyik inváziós hajóba, s lejussunk a bolygó felszínére.

2. SZINT: A NABOO DZSUNGEL

Ismét Obi-Want irányítjuk, a cél ezúttal Qui-Gon felkutatása. Rögtön a pálya elején találkozunk Jar Jar Binksszel, akit végig követnünk kell. Most inkább az ügyességünket kell kamatoztatnunk. Az első nehezebb feladvány az, amikor Jar Jar egy oszlop tetején áll, s fel kell hozzá ugranunk. A megoldás roppant egyszerű, toljuk oda a ládát, s onnan már könnyedén elérjük. Ezután találkozunk először kötéllel, melyre csak szaltóval lehet ráugrani. Ezután már csak követni kell Jar Jart, aki elvezet a másik Jedihez.

3. SZINT: OTOH GUNGA

Jar Jar Binks először (és valószínűleg utoljára) életében segítségére lesz két Jedi lovagnak. Elvezeti őket a gungunok titkos, víz alatti városába. Itt azonban letartóztatják, s halálra ítélik. Qui-Gon azonban megsajnálja a furcsa kis lényt, s ráveszi Obi-Want, hogy szabadítsa ki. Mivel a gungunok szövetségesek, ezért nem lesz szükség erőszakra. Elég, ha a Jedi hatalmunkat használjuk, nem kell senkit sem megölni. Ez nagyon könnyű szint, nem is haltam itt meg egyszer sem. Azért néha nem árt menteni, főként akkor, ha ugrálós részhez érünk. Jar Jart az alsó szintek egyikén tartják fogva. Az őrein használjuk a Jedi agytrükköt, minek hatására sürgősen meg akarnak tőle szabadulni. A városban elszórva találhatunk néhány energiagömböt, amelyeket érdemes felszedni, mert a későbbi pályákon jól lehet használni őket a robotok ellen. Végezetül nincs más dolgunk, mint megkeresni Qui-Gont, s együtt elhajózni Amidala királynő palotájába.



4. SZINT: A PALOTAKERT

A két Jedit kellemetlen meglepetés érte a kertben. Egy hatalmas ostromtank épp az orruk előtt semmisítette meg a palotába vezető utat. Obi-Wan ismét magára maradt. Ugorjunk be a vízbe, és az árral szemben ússzunk ki a túlpartra. Ezen a szinten a legnagyobb gondot a távoli kapcsolók okozzák, főként, ha nem jut eszünkbe, hogy az Erőt használjuk az elmozdításukra. A tankot nem tudjuk megsemmisíteni, tehát ne is kísérletezzünk vele. Egyszerűen kerüljük el. Vigyázat, nemcsak lézerágyúval, hanem aknavetővel is fel van szerelve. Ebből elég egyetlen

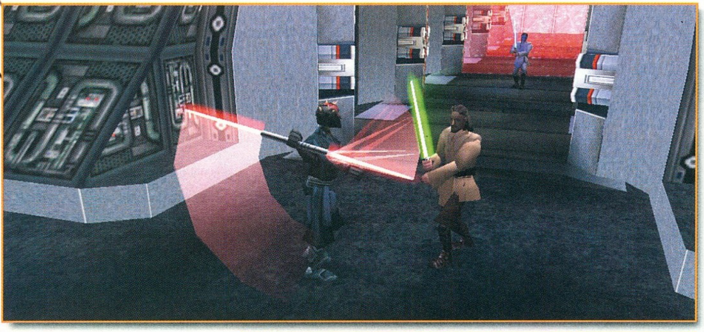
közeli találat, s máris lehet visszatölteni az állást. A kettős bejáratnál két jól elrejtett kapcsoló nyitja meg az utat.

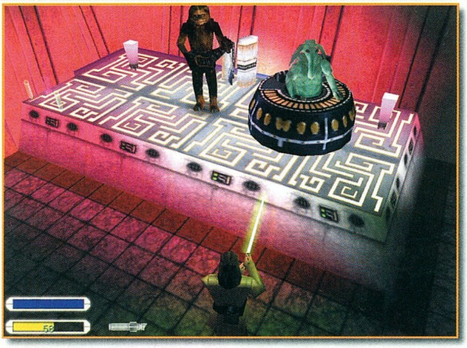
5. SZINT: AMIDALA KIRÁLYNŐ MEGMENTÉSE

Nem volt egyszerű bejutni a palotába, de garantálhatom, hogy a kifelé vezető út még ennél is nehezebb lesz. Gondolom, azt mondanom sem kell, hogy az alagút ismét beomlik előttünk, s kettesben maradunk a királynővel. Ez az egyik legrázósabb küldetés, hiszen saját magunkon kívül még a királynőre is vigyáznunk kell. Nem szabad sokáig magára hagyni, vagy nagyon eltávolodni tőle, mert akkor biztosan meghal. A lézersugarakat egészen jól bírja, de csak akkor, ha ott vagyunk mellette. Ezen a pályán a legkomolyabb gondot ismét tank okozza. Mindig tisztítsuk meg a terepet a királynő előtt. A tankot itt sem tudjuk megsemmisíteni, de nem is kell. Elég, ha kinyitjuk a bal oldali csapóajtót, majd a királynőt rávesszük arra, hogy átszaladjon az udvaron. Nem kell őt félteni, simán megteszi. Tovább haladva néhány destroyer robot áll az utunkba, őket még akkor célszerű elkapni, mielőtt felhúzzák a védőpajzsukat. Közvetlenül a hangár előtt a robotok nehéz lézerágyút állítottak fel. A kezelőjét megsemmisítve átvehetjük az irányítást, s a fegyvert a droidok ellen fordíthatjuk. Ezután már csak a hangárba kell eljutnunk, ahol a többiek már türelmetlenül várnak ránk.

6. SZINT MOS ESPA

Sérült hiperhajtóművel nem lehet sokáig repülni. A legközelebbi lakott bolygó a Tatooine, ott talán szerencsével járunk. Ebben a részben irányíthatjuk először Qui-Gon Jinn Jedi mestert. Övén egyelőre csak a fénykard lóg, de később persze találhatunk más, hagyományos fegyvereket is. Már rögtön, az első kanyar után néhány buckalakó állja az utunkat, de a sugár pallossal szemben nincs sok esélyük. A városba beérve tegyük el a fegyvert, nem érdemes leállni kötözködni. Először is keressük meg a rabszolgák lakhelyét, ahol Shmi Skywalker, Anakin mamája vár ránk.





Anakin Skywalker az egyetlen emberszármazású podracer versenyző. Gazdája, a kapzsi Watto szenvedélyes szerencsejátékos. A megrongálódott hiperhajtómű helyett újat ajánl fel, de nem fogad el köztársasági pénzt. Ajánljunk neki fogadást, melyben a tét a királynő sérült hajója a T-14-es hiperhajtóművel szemben. Watto roncstelepén Jawák guberálnak. Amikor a telep fala ledől, kövessük őket a sivatagba, mivel az egyik hiányzó alkatrész náluk lesz. A következő feladatunk Anakin podracerének megjavítása lesz. Meg lehet nyugodni, szinte az egész várost be kell járnunk a hiányzó alkatrészek beszerzéséhez. Nekem két helyszín okozott igazán nehézséget ezen a pályán. Egy szomorú anya a segítségünket kéri fia kiszabadításában. A bejárati ajtón ne is próbálkozzunk, mert az ágyúk rövid úton elintéznek. A megoldás meglehetősen körülményes. Meg kell találnunk azt a házat, ahol nem lakik senki. Két lépcsőn kell felmenni, s ki kell mászni az emeleti ablakon. Araszoljunk végig a párkányon, majd másszunk át az utca túloldalára a kötélen. Valami rosszarcú alak pont akkor kezd el ránk lövöldözni, amikor a levegőben lógunk. Hasítsuk ketté a fénykarddal, majd fejezzük be a mászást. Innen már egyszerűen be tudunk jutni az erődbe. Ennek udvarán található a fiú ketrecbe zárva. A másikban sivatagi wampa (engem legalábbis arra emlékeztetett) raboskodik. Persze, pont akkor tör ki, amikor a fiút ki akarjuk szabadítani. Leverni roppant egyszerű, bár nem túlságosan becsületes. Ugorjunk rá a ketrecre, majd csapkodjunk a fénykarddal, amint elhalad alattunk. Ő nem ér el minket, mi viszont szép lassan felaprítjuk. Az egyik cserealkatrész már meg is van. A kocsmában valamelyik félrészeg versenyző két alkatrészért ad pont olyan irányítóeszközt, amilyent Anakin szeretne.

A hiányzó berendezést az egyik utcai kalmárnál cserélhetjük be. Miután minden készen áll, szedjük össze Jar Jart, s indulhat a verseny.

7. SZINT: A FOGADÁS

Anakin győzelme esetén a hajtómű a miénk, de mi szeretnénk kivívni a fiú szabadságát is. Ehhez azonban jó sok pénzt kell szereznünk. Sebulba egyik masszőrnője a figyelmünkbe ajánlja Jabbát, a Hutt gengsztert, aki hajlandó nagyobb összeget kölcsönözni. Persze, nem a két szép szemünkért teszi. A pénzért cserébe szórakoztatnunk kell őt, mégpedig úgy, hogy megküzdünk kedvenc háziállatával, a félelmetes Rancornnal. A küzdelem során használjuk sokat a különleges mozgásokat, nekem leginkább a forgóütés jött be a legtöbbször. Győzelem esetén megkapjuk a pénzt, majd szabadon távozhatunk a kocsmába. Itt vásároljunk két italt, majd kérjük meg újdonsült ivócimboránkat, vezessen el minket Wattóhoz. Itt kössük meg az új fogadást, majd látogassuk meg a fiút az arénában. Épp jókor érkeztünk, mivel egy tolvaj éppen akkor lopta el az egyik létfontosságú alkatrészt Anakin járgányából. Rohanjunk a lény után, majd intézzük el a kotnyeles buckalakókat. Az alagút végén húzzuk meg a láncot, s vegyük fel a gránátokat.

A tolvajt csak a felső szinten tudjuk sarokba szorítani, de az alkatrész már nincs nála. A szoba

egyik fala mozog, s a rejtekajtó mögött az egyik főellenfél vár. A legyőzése meglehetősen kemény dió, hiszen pajzsgenerátorral rendelkezik. Nálam az a taktika jött be, hogy még az ajtóból rádobáltam az öt darab gránátot, s innen már gyerekjáték volt leverni. Rohanjunk vissza a fiúhoz, aki nem okoz csalódást, s megnyeri a versenyt.

8. SZINT: TALÁLKOZÁS DARTH MAULLAL

Viszonylag rövid pálya, de nagyon idegesítő is lehet. A városból kiérve rögtön verjük le a Sith probe droidokat, majd küzdjünk meg a sötét harcossal. Némi idő után elmenekül, de nem végleg. Toljuk el az útban lévő sziklát, majd vonjuk magunkra a Sith figyelmét addig, amíg a hajtómű el nem éri a hajót. Ezután már automatikusan elmenekülünk.

9. SZINT CORUSCANT

Számomra ez volt az egyik legunalmasabb pálya. Panaka kapitányt, a királynő testőrparancsnokát irányítjuk. A cél ezen a szinten is a királynő megvédése. Miután a harci robotok megsemmisítették a királynő taxiját, kénytelenek leszünk kerülő úton eljutni a szenátusba.

Lebegjünk át a helyi idegenforgalmi hivatalba, ahol a kapitány látcsövét elcserélhetjük két jegyre. A buszt persze megint megsemmisítik, de az utolsó pillanatban ismét sikerül megmenekülnünk. Az unalmat tovább fokozza, hogy ezen a szinten meg kell találnunk két különböző színű mágneskártyát is, különben nem tudunk továbbjutni. Laza mester ekkor hagyta abba a játékot. Kár volt, mivel az utolsó két szint ennél sokkal jobb lett.

10. SZINT: ISMÉT A NABOO-N

Megkezdődött tehát a végső küzdelem, amely két különböző szálon zajlik. Obi-Wan és Qui-Gon Darth Maullal küzd, Amidala királynő pedig a palotájába igyekszik eljutni. A terep már ismerős lehet, hiszen a játék első felében már jártunk erre Obi-Wannal. Ezen a szinten végre a harc dominál. A program határozza meg, hogy éppen melyik szereplőt irányítjuk, de szerencsére nincsenek már unalmas részek. Hamarosan a királynő bejut a palotába, Obi-Wan viszont ismét csapdába esik (ez valami rossz szokás lehet nála).

11. SZINT: A VÉGSŐ KÜZDELEM

Végre valahára eljutottunk az utolsó pályára. Már nagyon itt volt az ideje, hiszen a Phantom Menace kezdett unalmas lenni. A végére maradt még egy kis kulcskeresés a királynővel, de ez már semmi az eddigi megpróbáltatásokhoz képest.

Ami húzós lehet, az Obi-Wan egyik fejtörője, amikor az energiafalakon kell átjutnia. A megoldás itt sem nehéz, egy ládát kell betolni a nagyterembe, s így már bejuthatunk a kapukat irányító kapcsolókhoz. Ami viszont ezután következett, az a legrondább rémálmaimban se jöjjön elő. A semmi közepén kell akrobatikus ügyességgel ugrálnunk egyik peremről a másikra, miközben robotok tömkelege tüzel ránk. Ezt a részt én már erős túlzásnak éreztem, igencsak gyakran nyúltam a mentés gomb után (vagyis minden sikeres ugrás után). Kitartó fáradozásom azonban meghozta gyümölcsét, végre megküzdhettem a film egyik legfélelmetesebb karakterével, Darth Maullal. A felső szinteken két teljes medkit található elrejtve, érdemes ezeket minél előbb felszedni, így viszonylag egyszerűen nyerhetünk.

Már csak rövid értékelésre maradt hely. Szerencsére a film és a könyv sokkal jobb. Sajnos a Phantom Menace nem üti meg az eddigi LucasArts szintet, bár az átlagból kiemelkedik. A baj csak az, hogy az X-Wing sorozattal igencsak el lettünk kényeztetve, s sikerült olyan színvonalhoz hozzászoknunk, amelyből nem szabadott volna engedni. A rajongók ennél jóval többet vártak, s nagyon remélem, hogy a cég nem hagyja őket cserben.

Mocsy

Racer

Rendhagyó módon történettel kezdeném a mondandómat, amit remélem nem vesztek zokon.

Mindenestre, a Racerrel játszva egyből ez jutott eszembe.

A repülőtéren láttuk az esetet, amelyből azután szállóige lett. Elöljáróban annyit, hogy a kezdő ejtőernyősök földet érésekor a reptérparancsnok mindig a kezébe kapta a hangosbeszélőt, ha a növendék rosszul csinált valamit, és addig mondta a magáét, amíg az ugró nem korrigált vagy földet nem ért.

Aznap az egyik srác paplanernyővel gyakorolgatott, de a nagy koncentrálásban és hátszélben (ha lehetőség van rá, akkor az ernyővel mindig szembeszélben kell földet érni), szép egyenletesen döngetett be a reptérre. A parancsnok szokás szerint a kezébe kapta a "hangost", és elkezdte mondani: "Fordulj!" "Ott a tanyánál, fordulj!" "Forduljál mááár!" "Gyerekem, húzzad már az irányítózsinórt!"

Végül látta, hogy a fiú túl alacsonyan volt már, és csak ennyit mondott - még mindig a hangosba - bíztatásképpen: "Áhhh, most már b...tod!"

A teljesség kedvéért még annyit, hogy miközben a szemtanúk - elvetve az eset leszállásnak való minősítését - a földet érés és a becsapódás elnevezések között próbáltak dönteni, a szerencsétlen ugró a saját lábán vánszorgott elő az oszladozó porfelhőből.

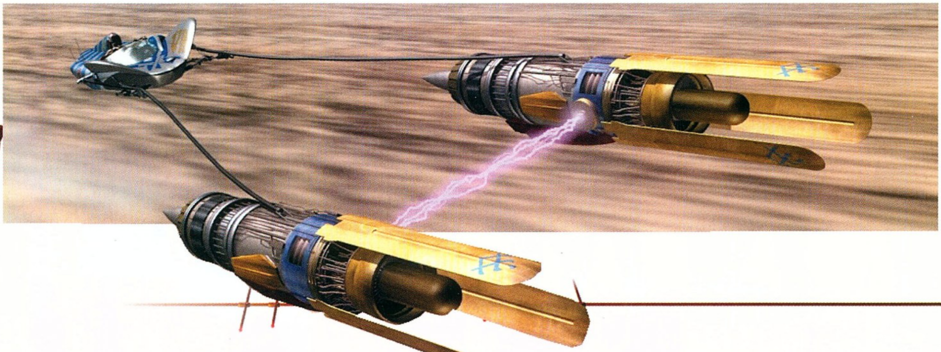
A fentiekhez kapcsolódó déjá vu érzés kerített hatalmába, amikor a Racerben az első köröket megtettem. Később, a szomszéd srác segítségével játszva pedig egyenesen szombati ismétlésnek tűnt minden, ahogy egy-egy aljas kanyar újra és újra behúzott minket a csőbe. Nem is lehetett mást hallani, csak hogy: "Balra, balra, balra. Ja, nem jobbra! ... a francba!"

Azt már mindenki tudja, hogy a film első része megjelent. Sok földszintes lelkű amatőr meg is nézte PC-n, ahelyett hogy húsz év után vártak volna még három hónapot. Szóval a fenti populáció egyedei már tapasztalatból tudják, a többségnek pedig én újságolhatom el, hogy a filmben szereplő podracer versenyeket játszhatjuk végig a LucasArts új programjában.

Ha valamihez feltétlenül hasonlítanom kellene a Racert, akkor azt mondanám, hogy ez Screamer Lucas módra.

Mocsytól úgy tudom, hogy a játék nem is közvetlen LucasArts fejlesztés, hanem külsős alkotás. Érződik rajta a monster truck, tractor pulling és nascar versenyek hangulata, de van néhány motívum, amely hamisítatlan Csillagok Háborúja. Az intro szokás szerint szép, bár a mondanivalóját - ha volt neki ilyen - nem igazán sikerült megértenem. Ennek ellenére egyszer érdemes megnézni. Ami utána jön, az az autóversenyekből jól ismert rendszer. Versenyző és podracer választás, edző versenyek, tuningolás, érettségi, versenyidények, pótvizsgák, készítők listájának megtekintése, mese, fogmosás és alvás.

A jármű kiválasztásakor érdemes a gyorsulásra fektetni a hangsúlyt, mert a rajt-cél győzelmekhez talán az a legfontosabb. A gyakorló pályák és két versenysorozat megnyerése után azt a következtetést vontam le, hogy az életben fontos lehet, hogy amit elindítottunk, azt meg is tudjuk állítani, de ez úttal a fékek alig jutnak szerephez. Viszont az is igaz, hogy ritkán sikerült a pályákon elsőre nyernem, mert az eszeveszett



rohanásban időnként úgy elszálltam, hogy a győzelmi zászló teljesítménye ahhoz képest, akár a versenyzongoráé. Később egyre határozottabbá vált bennem a gyanú, hogy Darth Vader nem az Obi-Wan Kenobival vívott harc közben, az olvadt fémmel teli kohóba esve került olyan állapotba, hogy az ismert életfenntartó páncélt kelljen viselnie, hanem elnézte az egyik szűkebb kanyart valamelyik podracer bajnokságon. A baleset után pedig a mentőegységek sokáig se őt, se a roncsokat nem találták a pálya menti óriásplakátok között.

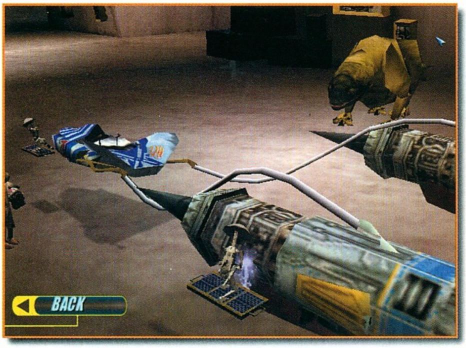
Érdemes egyébként Watto boltjába is benézni, mert a podracer különféle berendezéseinek árai között a különbség tetemes, és a versenyeken a díjak az árakhoz képest egyáltalán nem magasak. Ezért nem mindegy, hogy a járgányunknak a boosterét kell fejlesztenünk, vagy egy kicsit erősebb féklapokat kell vennünk rá.

Persze Watto, ez a madárszerű lény mindent megpróbál eladni. Ha nem vesszük meg a boltban az új alkatrészt, akkor kijön velünk a bontóba is, ahol ugyan a választék nem olyan nagy, de néha egész jó üzletet köthetünk a kiszemelt darabra. Sokszor a nézelődés is megéri, mert boltosunk - kicsit torz angolságú - megjegyzései igazán jópofák.

Miután minden együtt van a versenyhez, csak rajthoz kell állni.

A futamokon négy nézet közül választhat ki-ki kedvére valót. Utána már csak a gázt kell taposni, illetve attól függően, hogy mivel játszotok, húzni, nyomni, nyüstölni a gázkart, egeret és joystickot.

A tempó szédületes. Ráadásul helyenként olyan fényeffektekkel lehet találkozni, hogy az embernek sejtése sincs, merre lehet az előre. Sokszor előfordult velem, hogy az egyik alagútból - amelyet kis függőhíd szakított meg - kifele jövet a szemem a csalóka fényhez tapadt, és csak akkor vettem észre, hogy az út kikanyarodott alólam, amikor szépen elmázolódtam a falon. Hasonló helyzet állt fenn az ugratókkal kapcsolatban is, amelyeknél igen könnyű volt a szemközti rámpa alatt befejezni a közegellenállásos mezőben megkezdett ferde hajítást.

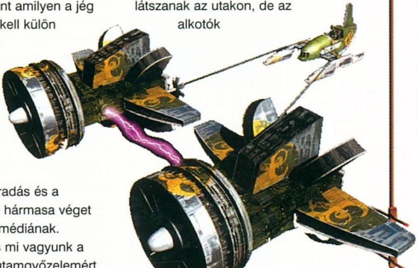


A Need for Speeden nevelkedett hivatásos versenyzők persze biztosan elsírnák magukat azon, ahogyan a magamfajta outsider hajtja a versenygépeket. Nekik nyújtanak kihívást a podracerek különleges manőverei. Merthogy lehetőségük nyílik a járműveket becsúsztatni a kanyarokba, vagy akár teljesen az oldalukra is fordítani, hogy elférjenek a szűk helyeken.

A sebesség megszállottjai használhatják a boostereket, de figyeljenek, hogy a túl gyakori kapcsolásokkal ne égessék ki a turbinákat, mert az drága mulatság.

Végül van egy mindenki számára hasznos egység is, amely a menet közben szerzett sérüléseket javítja.

A pályák egyébként nem egy nyomvonalúak. Az út sokszor háromfelé is ágazik, és az időt illetve a nehézséget tekintve egyáltalán nem mindegy, hogy merre megyünk. Afelől senkinek se legyen kétsége, hogy a gép által irányított podracerek rendre megtalálják a leggyorsabb utakat, és nem is érik be a szelíd száguldozással, hanem ahol lehet, ütnek-vágnak bennünket. Ehhez jönnek még az olyan kis meglepetések, mint amilyen a jég is. Ott aztán nem kell külön erőlködni, hogy a szekér faroljon, mert megy minden, mint a karikacsapás. Egészen addig, amíg a tehetetlenség, az impulzus-megmaradás és a bénázásunk nagy hármasa véget nem vet a tragikomédiának.



Amikor mégis mi vagyunk a nyerők, akkor a futamgyőzelemért némi "trugut" (helyi valuta) is üti a markunkat.

Ugyan az első három helyezés bármelyikét megszerezve tovább lehet menni a következő versenyre, mégsem érdemes elfogadni a második, és pláne nem a harmadik helyet, mert a technikai lemaradásunk egyre nagyobb lesz, és végül azt hiszik, hogy mi csak a felvezető kocsi vagyunk. Ha ezt sikerül elkerülni, akkor sokszor ugorhatunk majd a magasba a győztes idények végén.

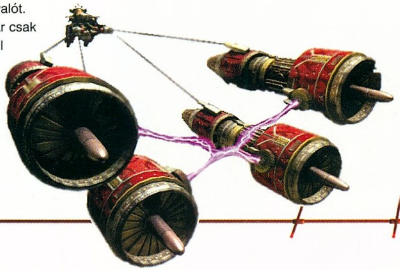
Sokan biztosan találnának javítani valót a játékon, és biztosan sok mindenben igazuk is lenne.

Ezzel együtt, ha azt veszem, hogy "egyszerű" podracer játékról van szó, akkor minden elismerésem a készítőké, mert vették a fáradtságot, hogy némi humort vigyenek a programba, hangulatos zenét szerezzenek hozzá, és ha ez a történet szempontjából nem is volna fontos, szemet gyönyörködtető bevezetőket rajzoljanak a versenyek elé.

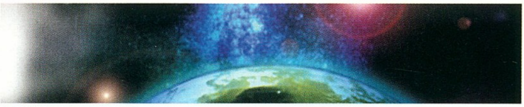
A grafikáról elmondható, hogy ugyan a csiganyomok nem látszanak az utakon, de az alkotók változatos és érdekes pályákat szerkesztettek.

Azt hiszem, hogy a játék az autóversenyek szerelmeseinek mindenképpen megér egy misét, de egy-egy kör erejéig bárki élvezni fogja a száguldást, főleg ha barátságos futam keretében lehetősége lesz hálózatban összemérnie a tudását.

Boy



Expendable



KERETTÖRTÉNET

2463-at írunk. Az elmúlt 500 évben az emberiség egyre nagyobb teret hódított magának az univerzumban, mind mélyebben fekvő bolygókat népesített be, tett lakhatóvá. Egészen addig egyedül és békében élt, amíg a Charva meg nem jelent. Az ismert galaxis határán feltűnt faj egymás után foglalta el az emberek bolygóit, és folyamatosan közeledett a Föld felé...

...az „Expendable"-ök, a legnemesebb harcos génekből klónozott gyilkológépek indultak háborúba az ismeretlen ellenség ellen. A gyilkolás, az ellenfél legyőzése jelentette lelkesedésen kívül semmilyen más érzelem vagy vágy nem hajtotta őket...

MI FÁN TEREM A SHOOT?

A Rage programozóinak nevéhez fűződik 1998 leglátványosabb játékának, az Incomingnak az elkészítése. Legújabb fejlesztésük is shoot-em-up, amely azonban ezúttal a C64-es Commando és Rambo II. hagyományaiból táplálkozik: egy katonát irányítva, izometrikus nézetből játszunk. Feladatunk egyszerű: a maroknyi rendelkezésünkre álló katona segítségével a bolygók egymás utáni visszafoglalása, és végül a Charva elpusztítása.

A klasszikus shoot-szabályokat felhasználva: 1, vannak fegyvereink, nagy fegyvereink, bazi nagy fegyvereink és rengeteg bombánk; 2, egyszerre többen támadnak ránk, általában túl sokan; 3, állandóan mozgásban kell lennünk, és folyamatosan lőnünk; 4, majdnem minden, amit látunk, szétlőhető; 5, pályáról pályára haladva egyre nagyobb és erősebb ellenfelek keserítik meg életünket; 6, a pályák végén nagyon gusztusosan kidolgozott és csodásan tálalt főellenfeleket (részleteket később) kell legyőznünk.

Helyszínek

A játék tervezői 17 pályát készítettek, melyekhez ráadásként még 4 bónusz-pálya is tartozik. Minden szintet bizonyos idő alatt kell teljesítenünk: ennek lejártával az emberek látván, hogy szuper-katonáik nem tudták sikerrel teljesíteni küldetésüket, nemes egyszerűséggel leatombombázzák a bolygót. A szintek mindegyike a legapróbb részletekig menően alapos kidolgozású, ráadásul nagyon változatosak: lövöldözünk a háztetőkön, de földalatti bunkerban is, tengerparton, a dzsungelben, sőt a jég világába is teszünk látogatást, valamelyik ősi civilizáció romjait (azték- és inka-beütés), bányabolygót, kommunikációs létesítményt járjuk be, és végül természetesen a Charva-nép lakóhelyére is eljutunk.

FEGYVEREK, TÁRGYAK ÉS EGYÉB NYALÁNKSÁGOK

Alaphelyzetben a kezdetleges lézerpisztoly az egyetlen fegyverünk, mely természetesen végtelen munícióval ellátott. A különböző ellenfelek legyőzésével, illetve a tereptárgyak és fegyver-konténerek szétlövésével azonban nagyobb harceszközökre és tűzerőre is szert tehetünk...

Ez utóbbit a körülöttünk keringő vörös gömbök határozzák meg, egyébiránt egyszerre legfeljebb hármat használhatunk. Gyógyításra is adódik lehetőség: a medipak 25, a szív 50 egészség-pontot regenerál. Ezeken kívül még a páncél és a kapszula is nagyon hasznos tárgyak, mindkettő sebezhetetlenséget kölcsönöz katonánknak. Néha találunk majd egy vörös célkeresztet, mely infravörös célzókészüléket ad: segítségével nagy pontossággal célozhatunk még igen messzire is (nem sok értelmét láttam). Kétféle „X-pendable"-jelet is felszedhetünk, a piros extra-életet, a zöldes-szürke pedig maximális energiát ad. Az esztelen lövöldözésen kívül foglyokat is ki kell szabadítanunk: az egyszerűen guggolóknak csak neki kell szaladnunk (néha ez is csapda), a befagyasztottakat viszont csak a megfelelő „cryo"-kulccsal teleportálhatjuk haza (egyébként mérges gázfelhő a jutalmunk). Ráadásként pedig – igen komoly logikai feladatokként - kulcsokat kell keresgélnünk, és kapcsolókat húzogatnunk.

Térjünk vissza a fegyverekhez. Sikeres hadjáratunkhoz fegyvereink behatóbb ismerete nélkülözhetetlen, mert a játék bármennyire is csak reflexeinket veszi igénybe, akkor

sem mindegy, hogy mire mivel tüzelünk. Tehát az arzenálunk a következő: - lézerpuska: megfelelő vörös gömb esetén igen széles sugárban, messzire szórja az áldást, tűzereje közepes; - hordozható részecske-gyorsító: rövid hatótávolságú, zöld nyalábot köpő fegyver, tűzereje nagy; - shotgun: a klasszikus - közepes hatótávolság és nagyon nagy tűzerő; - golyószóró: közepes tűzerő és nagy hatótávolság jellemzi; - phantasm: az idegen-technológia felhasználásával fejlesztett fegyver kis zöld golyókat köpköd magából, melyek addig pattognak, amíg

célpontnak nem ütköznek (a célzás nagyon körülményes vele), közepes tűzerő; - célkereső rakéták: nagy hatótávolság, közepes tűzerő; - rakétavető: egyszerre akár több rakétát is képes kilőni, nagy tűzerő, nagy hatótávolság; - hőkereső rakéták: a legideálisabb fegyver repülő ellenfelek legyőzésére, nagy tűzerő és hatótávolság; - lézerkeresős rakéták: kilövésük előtt tökéletesen célozhatunk, hogy hova akarjuk őket eljuttatni (ehhez persze mozdulatlanul kell maradnunk, így ez a fegyver szinte teljesen használhatatlan), óriási tűzerő és szinte végtelen hatótávolság; - lángszóró: közelharcban legyőzhetetlen, csak ügyesen kell használata közben navigálnunk (lángszórós katonák ellen hatástalan); - idegen fegyver: ellenféltől szerezhetjük be, zöld golyókat lövöldöz, vörös gömbökkel megtámogatva igen nagy sugárban (a fegyvert használó idegenek immúnisak hatására); - aknák: katonánk maga mögé pottyant le egy-egy aknát (értelmetlen fegyver, a harc hevében állandóan mi halálozunk el robbanásától); - bombák: több fajtájuk van, kedvencemmé a napalm (vörös x látható a tetején) és az anyahajónk tüzérségét igénybe vevő (zöld hordó) vált. Fontos, hogy a pályák között a fegyverek, de még a bombák sem vihetők át!

A 17 pályán összesen 11, igen különböző jellegű főellenféllel fogunk találkozni. Akad köztük bánya-fúrógép, hatalmas kristály, jégteremtmények vagy vízi erődítmény, de található egyszerű űrhajó, őrrobot, valamint óriás-lépegető, akárcsak fegyverekkel nem, de csellel annál inkább legyőzhető hatalmas szörny is. Mindegyikük kidolgozása zseniális, legyőzésükhöz más-és-más taktika, de főképp rengeteg bomba szükséges.

A játék bónusz-pályái voltaképpen villám-támadások a Charva-raktárak ellen: céljuk a rendelkezésre álló idő alatt minél több pont és extra-élet összegyűjtése úgy, hogy közben megtaláljuk a teleportot aktiváló kulcsokat is. Ezek tulajdonképpen gyors, MDK-nézetet használó, nagyon pergő akció-részek (ok, az egész játék az).

INGYOM-BINGYOM

Ilyen szép grafikát én nagyon kevés programban láttam. Ez a mondat azonban úgy lenne teljes, hogy ilyen szépet és ennyi mindent tudó valamint ennyire gyors grafikus motorral én még nem találkoztam. Dicséret a programozóknak, mert optimalizálni sem voltak lusták - ugyebár nem minden fán terem Pentium 600; kisebb felbontásban még a Pentium 200-on is ragyogóan elfut.

A legkellemesebb meglepetés az aláfestő zenék terén ért. Ezek bizony az agyatlan bumm-bumm techno helyett szintúgy a C64-es, Ataris, Amigás korszak zenei világát idéző, azonban nagyon is mai muzsikák. Minden pályához passzolnak, karakteresek, és garantáltan dudorászni fogjuk őket a lövöldözés közben.

A játékot a valós időben számolt átvezető részek, a tökéletes hangeffektek (minden elképzelhető aktuális rendszert támogatnak), a mulatságos intro és a szintén humoros véganimáció teszi tökéletessé.

GAME OVER

Nosztalgia, játéktermi gépek hangulata és teljes lazítás jellemzi az „Expendable"-t. Ketten játszva (kösz Norbi) életre szóló élmény. Végre „valaki" mert olyan játékot készíteni, amelyben nem fejlesztgetni, partyt alakítani és taktikázni kell: egyszerűen csak szórakozást biztosít a játékosnak.

A Rage nagy űrt pótolt be, csak így tovább fiúk!

Dauby

PC GURU WOW!

95%

3DFX D3D

Rage Software / www.rage.co.uk

Pentium 166 / 32 MB RAM / 310 MB HDD

98% 95% 91%

Stonekeep

Vannak játékok, melyek emléke sokáig nem fakul meg. Hasonló a helyzet a Stonekeeppel is. Nem mai gyerek, meg kell hagyni, de aki anno kipróbálta, ma is áradozik róla. Bevallom, én nem tartozom ezen versenyzők közé, csak most nemrég játszottam vele pár órát. Ezért a dolgom nem egyszerű, mikor ezt a cikket meg kell írnom.

A game hagyományos számítógépes szerepjáték á la Eye of the Beholder. Joggal kérdezhetitek, hogy mit akarunk ezzel most, 2000 táján. Nos, a válasz nagyon egyszerű. A játék jó, szeretnénk, ha sokan megismernék közületek is.

Valaha – arányaiban nézve - sok szerepjáték jelent meg. Aztán egyszeriben, mintha a fejlesztők összebeszéltek volna, eltűntek a színről. Ma, mikor a programok futószalagon készülnek, ez a stílus is reneszánszát éli - de valami megváltozott. A kornak megfelelően csupa 3D-s csodát készítenek. (A Falloutról és a Baldur's Gate-ről inkább nem ejtenék szót, mert nem akarok saját magammal ellentmondásba keveredni. :))

Való igaz, a Pentium kettesek és 3D gyorsítók megjelenésével lehetővé vált, hogy megvalósítsák a teljesen szabad, festői tájakon való bolyongást, de ezzel a továbblépéssel egy időben meg is szűnt valami.

Emlékszem, hány órát töltöttem a Dungeon Master vagy a Beholder labirintusaiban kóborolva. Kockáról kockára lépve rajzolgattam a térképeket, bejelöltem minden fontosabb helyet, egyre több és több furmányos titkot fejtve meg. Nagyszerű volt.

A Beholdert vagy tízszer végigjátszottam, és mindig találtam benne újdonságot. Nem állítom, hogy a szerepjátékoknak ma is ilyeneknek kellene lenniük, de ez a fajta móka valahogy hiányzik.

Igazából nem sok értelmét látom, hogy a játék kinézetéről, hanghatásairól, kezeléséről írjak, hisz az előbbieket rövid installálás után bárki megszemlélheti, meghallgathatja, az utóbbit pedig ki lehet olvasni a CD-n szereplő kézikönyvből. De talán akad olyan,

akit érdekel, hogy milyen nehézségek adódtak öt-hat évvel ezelőtt a fejlesztés során.

A Stonekeep a maga idejében unikumnak számított. Szokatlan, mondhatni egyedülálló volt a - mai szemmel nézve kissé már kacagtatóan ható - renderelés és videó animáció alkalmazása.

Az első videofelvételeket 1991-ben, hétköznapi kamerával készítették, és Macintosh-on digizték 10 fps sebességgel. Természetesen a kapott minőséggel nagyon nem voltak megelégedve, ezért sürgősen más módszerek után kezdtek kutakodni. 1992 szeptemberében sikerült rábukkanniuk a Dia Quest nevű hollywoodi stúdióra, ahol okos emberek megoldották a rettenetes gondot. Hamarosan szép, kék ruhába öltöztetett színész segítségével elkészítették az első csontvázat.

Ezek után az események felgyorsultak. A felvételek pár hónapon belül befejeződtek, és az animációk is készültek. De '93 februárjában kiderült, hogy valami nem stimmel. A digitalizálás során rengeteg hibára derült fény. A szó szoros értelmében, hiszen a szabadban felvett képsorokon az árnyékok össze-vissza rohangáltak, képtelenség volt élvezhető animációt összerakni belőlük. Gyakorlatilag az egészet dobhatták ki, és kezdhették elölről.

Másodjára sem volt szerencséjük. Hiába forgattak stúdiókörülmények között, fénytechnikusokkal konzultálva, még így sem sikerült elfogadható képeket produkálniuk. Újra keresni kezdtek, és különleges, még korszerűbb technológiát hajtottak fel, amellyel végre rendes kinézetű animokat barkácsolhattak. Ám az 1993 karácsonyára tervezett megjelenést semmiképpen sem tudták tartani, csúszniuk kellett.

Ezután már „csak" a szokásos feladatokkal kellett megbirkózniuk. Bár a CD-ROM-ok elterjedésével kénytelenek voltak elállni eredeti tervüktől, miszerint lemezes játékot készítenek, ezáltal újabb évet csúsztak. De négy kemény esztendő alatt mégis végére értek küldetésüknek. Csak hátra kellett dőlniük kényelmes foteljeikben, és várni, hogy dőljön hozzájuk a sok pénz.

Nincsenek ugyan adataim, hogy a program mennyire volt sikeres, csak a kapott kritikákból és barátaim beszámolóiból indulhatok ki, de azokból úgy tűnik, az emberek meg voltak vele elégedve. Mondjuk, nem is csodálom. Ugyan első látásra a kezelés kicsit macerásnak tűnt, de amint rájöttem, pontosan hogy is működik, kiderült, hogy egész jól kitalálták, és meglepően jól alkalmazható.

Tetszik például a fejlődés módja, ami nem a tapasztalati pontoktól, hanem az adott fegyver forgatásában való jártasságtól függ. Teszem azt, ha valaki súlyos pörölyökkel hadakozik, a karja megerősödik, ezáltal sokkal nagyobb sebzést tud bevinni ellenfeleinek. Ám aki a vívótőr kecsességét részesíti előnyben, gyors mozgásával könnyedén el tud táncolni a csapások elől. Koncentrálhatsz szellemi energiáid hasznosítására is, ha inkább a mágia az, ami vonz. Ez a rendszer rendkívül rugalmas, a lehetőségek nincsenek annyira behatárolva, mint más játékok fix karakterosztályú hősei esetében.

A másik, ami megragadott a hangulat volt. Hiába a kissé szegényes kinézetű labirintus, a bolondos goblinok és egyéb szörnyetegek beszólásai varázslatos

atmoszférát teremtenek. Nagyon jól szórakoztam, mikor az egyik goblin sámán materializálódott előttem, majd miután reflexből bemostam neki egyet, elpárolgott, és közben folyamatosan zsörtölődött, hogy milyen rosszul bánnak itt az emberrel. :)

Egyik munkatársam szokta távolba révedő szemekkel ecsetelni, micsoda érzés volt éjszaka, a labirintusban lopakodva az ellenség kaparászására, lépteinek csosszanására figyelni. Más jel nem igen utalt rá, mikor botlik bele valakibe, de még így is megesett párszor, hogy valamelyik sarkon befordulva kis híján felbukott az előtte álló, hatalmasra nőtt hangyában. Azt mondja, majd kiugrott a nadrágjából ijedtében - pedig a fiú nem túl gyenge idegzetű. :P

Én igenis azt gondolom, van még létjogosultsága ennek a játéknak. Aki szórakozásra vágyik, szerintem sokkal többet kaphat a Stonekeeptől, mint sok hipermodern 3D-s csodától. A külső senkit ne tévesszen meg, ennek a játéknak biztos helye van a Nagyok közt, s ezáltal – remélem - a ti polcotokon is.

Bird

I. Országos Szimulátor Verseny

1999

1999. július 3 – december 5.

Repülő Szimulátorok:
Jane's F15, F16 Agressor, World War II. Fighters, Israeli Air Force, F16/Mig29

Autó/Motor Szimulátorok:
GT Sports Car, Nascar Revolution, NFS III, F1 Racing Simulator, BreakNeck, NFS IV., Test Drive 5., Superbike Championship

Nevezési feltételek:

- Kitöltött nevezési lap visszajuttatása a választott szimulátor vonalkódjával - amelyet a dobozról kivágva a nevezési lapra kell felragasztani - az ECOBIT Multimédia Kft. címére (1077 Bp., Wesselényi u. 25.) személyesen vagy postai úton, illetve a verseny helyszínén. Személyes jelentkezés esetén elegendő a dobozt bemutatni. Amennyiben a verseny színhelyén kíván nevezni, a Szervező nem tudja garantálni az aznapi részvételt.
- A jelentkező elfogadja a versenyfeltételeket.
- Jelentkezését beérkezéskor elbíráljuk, és postafordultával tájékoztatjuk a verseny időpontjáról és helyszínéről.
- Egy nevezési lapon csak egyetlen szimulátorra lehet nevezni. Ha másik szimulátor versenyben is szeretne indulni, akkor ahhoz a választott játék vonalkódját egy új nevezési lapra kell felragasztani.

Versenyszabályok:

- A jelentkezők a selejtezőkön kieséses rendszerben versenyeznek egymással. A selejtezők győztesei a középdöntőben mérik össze erejüket. A döntőben hivatásos pilóták ellen kell megküzdeni a végső győzelemért.
- Egy autó/motorverseny győztese az, aki a másiknál előbb ér célba, vagy az idő limit alatt a legmesszebbre jutott.
- A repülő szimulátorokban az a győztes, akinek előbb sikerül a megadott célpont megsemmisítése.
- A versenyben résztvevő programok pontos beállításait (nehézségi fokozat, fegyverzet, stb.) a későbbiekben közöljük.

Helyszínek:

- Pólus Center, Duna Plaza, Europark, Lurdy Ház
- A helyszínek és időpontok változtatásának jogát fenntartjuk.

A főnyeremények a három kategóriában a három győztesnek :

- Repülő - repülés Bodrozsán László MiG29-es vadászpilótával
- Autós - részvétel egy nemzetközi rali I. futamon - a prologban mitfahrerként a pilóta mellett, a versenyen vendégként a csapat tagjaként.
- Motor - nemzetközi Superbike futamra utazni Bitter Sándorral a csapat tagjaként, belülről figyelve a felkészülést és a versenyt.

Minden induló ajándékot kap az elért eredménytől függetlenül!

NEVEZÉSI LAP

Név:	
Lakcím:	
Telefon:	
E-mail:	

Szimulátorjáték címe

A nevezési feltételeket elfogadom

A vonalkód helye

....
Aláírás

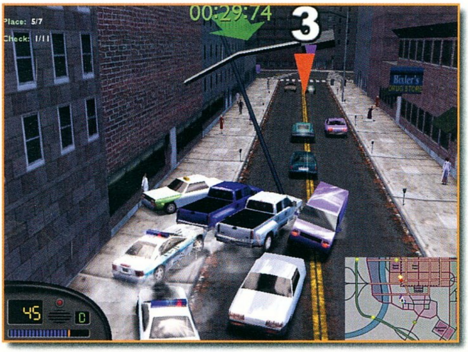
Midtown Madness

SLUSSZKULCS

A Microsoft egyre-másra ontja magából a színvonalas játékokat: ez a Madness-sorozat. Legfrissebb darabja nem kisebb élményt nyújt, mint őrült száguldásra hív Chicago városába. Mindenki kipróbálhatja, milyen érzés csúcsforgalomban szlalomozni a KRESZ-t betartó autósok között, sarkában a mindenre elszánt rendőrautókkal.

MERRE VEZESSEK?

Miénk az egész város: fel-, és lenyíló hidak, ugratók, lépcsők, parkolóházak, kínai negyed, építkezési terület, repülőtér és még sorolhatnám, felfedezésre váró terület bőven van. Szinte minden tereptárgy összetörhető: parkolóórák, szemetesek, lámpaállványok, közlekedési táblák, az ellenfelek és a rendőrök autói stb. Egy szereplő azonban szent és sérthetetlen: ő a gyalogos, hiszen ez a játék nem a Carmageddon konkurenciája, hanem a Driveré.



VISSZA KETTŐ TÖVIG GÁZ...AZTÁN JÖN A HÁZFAL

Miután meghatároztuk a nehézségi szintet (amateur vagy pro), négy versenyzési mód közül választhatunk: cruise - ez a felfedezés ideje, arra tekerjük a kormányt, amerre éppen akarjuk, így próbálhatjuk ki már meglévő autóinkat, és ismerhetjük meg a várost; blitz race - az óra és a forgalom a fő ellenfelünk, adott pályát kell meghatározott idő alatt teljesítenünk (10-féle útvonal); checkpoint race - a leglátványosabb versenyeket eredményezi: különböző helyeken elhelyezett ellenőrzési pontokon kell áthaladnunk, szabadon választott sorrendben, miközben a gépi ellenfelek és a forgalom elegye késztet minket hajmeresztő manőverekre, ráadásul a célszalag rejtett, csak az utolsó pillanatban látjuk meg (12-féle útvonal); kicsit küldetés-jellegű pályák ezek, meghatározott autók ellen, előre eldöntött időjárási körülmények között; circuit race - majdnem teljesen körbekerített pályákon kell a gép által irányított autókat megelőznünk, bizonyos számú kör teljesítése közben (10-féle útvonal). Hálózati játék esetén ötödik játékmódot kapunk jutalmul: rabló-pandúrosdit játszhatunk - egyikünk a bankból pénzt próbál ellopni, és azt a búvóhelyre juttatni, másikunknak ebben kell megakadályoznia őt (nem túl eredeti).

Az összesen 32-féle, változatosan kialakított útvonal nagyon hosszú élettartamot ad a játéknak. A győzelemhez muszáj mindegyiken külön-külön megtalálnunk az optimális utat, a rövidítési lehetőségeket és

mindeközben tökéletesen manőverezni.

A teljes arzenál 10 autóból áll: az új VW Beetle-től, a Ford Mustangon keresztül egészen a vontatókocsis kamionig terjed. Vezethetőségük kellőképpen eltérő, inkább arcade-jellegű irányítást követel. Alaphelyzetből csak 5 autó közül választhatunk, a többieket megfelelő eredmények fejében nyerhetjük el.

KÉT KERÉKEN EGYENSÚLYOZVA

Amit hiányoltam, illetve nem értettem: - a rendőrök csak a mi autónkat üldözik (?); - ha rendőrautóval vagyunk, a hétköznapi forgalom résztvevői fittyet hánynak a szirénaszóra; - a Panoz GTR-1-es szuper-sportautó semmit nem ér, még a járdaszegélyre sem képes felhajtani; - a mazsolák nem hajtanak a hidakra; - sivár, steril műszerfalak; - lehetne kombinálni a Madness-sorozat különböző szereplőit, hiszen milyen szívesen vezettem volna „monster truck"-ot vagy krosszmotort a déli dugókban!; - nincs visszajátszás-opció!!!

BENZINGŐZ

Végre egy üde színfolt. Bárki, aki kikapcsolódásra vágyik, próbálja ki, nem csalódhat benne: önfeledt száguldásban és kacagásban lesz része. Igazán jól sikerült játék. Nagyon várom a következő városokat (személy szerint leginkább San Franciscót) és új autóikat.

Dauby

87%

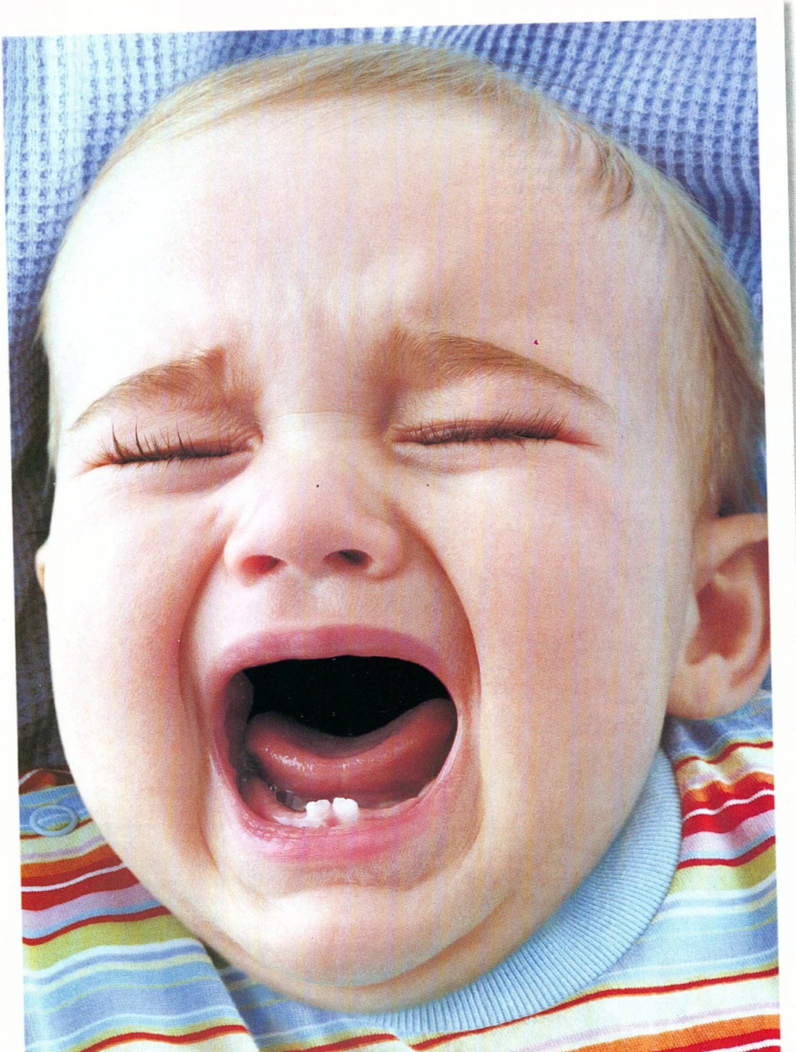
3DFX D3D

Microsoft / www.microsoft.com
Angel Studios
Pentium 200 / 32 MB RAM / 200 MB HDD

Grafika	87%
Hang	83%
Irányítás	92%

HP Vevőszolgálat: 343-0310 http://www.hp.hu/periferiak/

Akció!
Most minden HP PhotoREt II-es nyomtatóhoz nettó **89.900** Ft-ért kaphat egy 1 megapixeles HP C30 digitális fényképezőgépet.



MEGTÉVESZTŐEN VALÓSÁGHŰ.

Miért tűnik ez a baba olyan szívbemarkolóan valósághűnek? Mert a képet a világ jelenlegi legfejlettebb tintasugaras nyomtatási eljárásával állították elő – a HP forradalmian új PhotoREt II színrétegező technológiájával. Ez az a technikai megoldás, amely lehetővé teszi nyomtatóink számára, hogy akár 16 miniatűr tintacseppet juttassanak el minden parányi képpontba. Az eredmény: lenyűgöző minőségű, fotórealisztikus képek – anélkül, hogy mindez a sebesség rovására menne. Egy szó mint száz, bármennyire siet is, képei ezután mindig fotóminőségűek lesznek. Olyanok, amiket semmi más nem múlhat felül. Kivéve persze magát a valóságot.

HP DESKJET NYOMTATÓK
HP PhotoREt II technológiával

HEWLETT PACKARD
Expanding Possibilities

Official F1 Racing

FORMA-1

Azt hiszem, ez azon sportágak egyike, mely senki számára sem idegen. Mindenki tudja, hogy létezik, minden egyes futamát mintegy 2 milliárd ember látja a televízión keresztül. Mióta a száguldó cirkusz hazánkba is eljutott, évenként egyszer, egyetlen hétvége erejéig Magyarország is a világ központja.

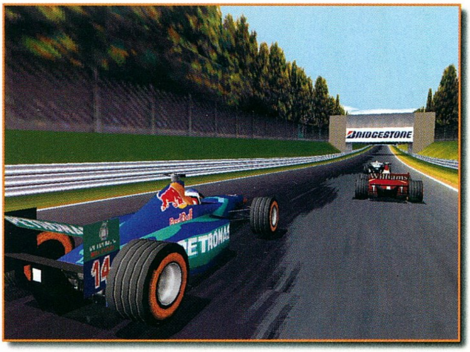
Egyesek nagyon nem szeretik, fogalmuk sincs, mi a jó abban, hogy 22-24 autó kergeti egymást 60-80 körön keresztül a pályán: unalmasnak tartják. Mások imádják minden rezdülését, Schumacher vagy Häkkinen egy-egy bravúrjáért, küzdelméért képesek akár hajnalban is felkelni, csak hogy a kedvencnek szoríthassanak.

Tény, hogy manapság vesztett varázsából, a versenyek nem túl izgalmasak, hiányzik az igazi küzdelem, az előzések, a látványos csata. Talán az is közrejátszik ebben, hogy új generáció bontogatja szárnyait a sportágban, kevés a nagy kaliberű, karizmatikus egyéniség. Ezért öröm a fanatikusoknak, ha megjelenik egy-egy program, amely arra hivatott, hogy ebbe a világba kalauzolja el az embert. Hiszen egészen más a gyerek fekvése, ha az ember saját maga válhat világverő pilótává. Ha minden igaz, akkor idén a Lankhor programozói által fejlesztett, az Eidos égisze alatt megjelenő Official Formula-1 Racing lesz az egyetlen hivatalosan a FIA által támogatott program (hivatalos: ezen a szócskán csúszott el az Ubi Soft Forma-1-ének második része).

SCHUMI GIBT ALLES!

Hát akkor induljunk el mi is. Állítsuk be a játék nyelvezetét, hangoljuk be a botkormányt (lehet billentyűzet is vagy esetleg kormány-szett), állítsuk be a nehézséget, realitást (lehetőleg szimulációra), majd válasszuk ki valamelyik pályát, és menjünk egy futamot, mondjuk mindössze 5 kört. Ne állítgassunk semmit az autón, csak nézzük meg a játékot.

A grafika rögtön szemet fog szúrni. Hát, őszintén szólva, az ember nem ezt várja az ilyen programtól: a kidolgozás nem csak hogy nem részletes, de összecsapottnak, túl egyszerűnek is tűnik. Elég csak a fákat megnéznünk, mennyire szögletesen, természetellenesen mutatnak, de ez igaz a házakra, különböző épületekre is. A legszörnyűbb hatást akkor kapjuk ajándékul, ha helikopterrel körberepülünk a pálya felett (ez egyébként nagyon szimpatikus és eredeti ötlet). Az autók még jól is néznének ki, ám a rajtuk feszülő textúra is csúnyácska és nem részletes. A készítők beleestek abba a hibába, hogy Pentium 133-ason is játszhatóvá akarták tenni a játékot, azonban arra nem gondoltak, hogy ma már 1999-et írunk, nem 1997-et.



SCHUMACHER MEGINT MINDENT MEGPRÓBÁL

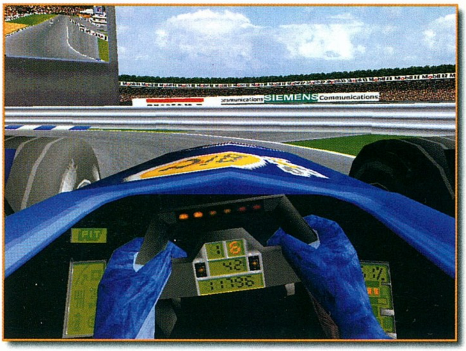
Ha megbarátkoztunk a vizuális környezettel, jöhet a játék megítélése, elvégre is ez a lényegesebb dolog. Az irányítás elsőre kicsit furcsának tűnt (szimuláció módban), de meg lehetett szokni, ez újfajta arany középút szimuláció és arcade módozat között: kanyarokban és kigyorsításoknál az autó még megfarolni sem próbál, nemhogy keresztbe fordulni. Ez az állítás vizes pályán is igaz. Az egyetlen veszély erős fékezésnél leselkedik ránk: ilyenkor néha a kocsi hirtelen kidobja a farát, és akkor aztán már nem tudjuk megfogni, kicsúsztunk. Ezután következik a szenvedés a füvön vagy a kavicságyon: hiába adunk minimális gázt, a kerekek pörögnek, a motor visít, mi pedig 10 km/órával döcögünk.

SCHUMI A GÁZRA TAPAD!

Nálam a játékok megítéléséhez manapság hozzátartozik a visszajátszás megléte, ugyanis én szeretem visszanézni, amint éppen letolok valakit a fűre vagy frontálisan ütközöm a mezőnnyel. Ezt a lehetőséget nagyon kidolgozták, erre panaszom sem lehet. Rengeteg kamera (verseny közben is ide-oda váltogathatunk rajtuk), opció, ráadásul lehetővé tették azt, hogy az ember a visszajátszás segítségével bármikor – mondjuk az egyik balul sikerült kanyar előtt – visszaülhet az autóba, és kijavíthatja hibáját (Back to the Future).

HOVÁ TŰNT DAMON HILL?

Amennyire jó a visszajátszás, annyira rossz az autókon a sérülések megjelenítése. Csak a légterelők és a kerekek rongálódhatnak, a kasztni nem. Ez ráadásul igazán nem is érződik az irányításon: kilazult kerékkel is lehet vígan autókázni. Ha netán gumidefektet kapunk, akkor annak olyan hangja lesz, mintha miniatűr lufi pukkant volna ki. Az autók viselkedése a kerékvetőkön szintén érdekes: oldalt dőlnek, és a recéken himbálóznak! Azaz a kerék nemcsak a felfüggesztésnél pattog, hanem az egész autó lehetetlen szögben bedől. A visszapillantó tükrök funkció nélküliek, helyettük felül középen nagy ablakot kapunk a tájékozódáshoz: ez ugyan jobban áttekinthető, de illúzióromboló. Külső íven



Az is furcsa, hogy még a simának tűnő előzést is nehezen tudtam kivitelezni: szélárnyékból ki, belső ív az enyém, gázt adok, az ellenfél pedig egészen egyszerűen nekem jön. Amikor 10 helyzetből nyolcadszor találkoztam ezzel a gonddal, rájöttem, hogy rosszul csinálom: innentől fogva csak és kizárólag körbeautóztam a többi pilótát. Bevált.

A pályák érzésem szerint igen furcsán lettek elkészítve, a magasság-viszonyok nem korrektek, a kanyarok nem megfelelő ívűek, bizonyos részletek teljesen másképpen néznek ki. Ha megnyerjük a teljes bajnokságot (ehhez értelemszerűen Schuminak és Häkkinennek lesz a legtöbb szava), akkor jutalmul megkapjuk a jerezi pályát, mint ráadást, és megnézhetjük a szép, de nem túl fantáziadús győzelmi videót.

OFFICIAL?

Amitől a játék hivatalos, az a valódi csapatok és a versenyzők nevének használata (bár még mindig nem értem, hogy Jacques Villeneuve miért nem adta nevét és adatait ehhez a játékhoz sem). Mini multimédiás prezentációs rész avat be kicsit a csapatok történetébe. Itt megismerhetjük a motorok publikus adatait, illetve a két pilóta főbb statisztikáit, ráadásul személyi adataiba is betekinthetünk.

KERÉKCSERE

A box a játék egyik igen részletesen kidolgozott része. Megtalálhatjuk itt a szokásos beállítási lehetőségeket, de ennél jóval többet is. E helyütt nézhetjük végig a többiek és a saját eredményeinket, tippet kapunk a pályáról, az aktuális időjárásról, kialakíthatjuk taktikánkat a versenyre (hány kerékcserével akarunk végigmenni, melyik körben állunk be stb.) és elemezhetjük az adatokat a motor viselkedését illetően. Mindezek ahhoz szükségesek, hogy elmélyülhessünk a Forma-1 világában, kicsit mi is pilóta-szemszögből kezdjük el nézni a dolgokat.

ÖRÖM A KÖBÖN

A készítők néha igen eredeti ötleteket tudtak felmutatni. Az egyik ilyen például a pilóta kiválasztása, ami történhet a már megszokott módon, egyszerű menüből, de akár 3D-s forgószínpad bevonásával is.

A másik ilyen villanás a verseny közbeni információs képernyők: ezek a kis ablakok bal, illetve jobb oldalon tűnnek fel, és a versenyről igyekszenek számunkra fontos képeket közölni. Értem ezt úgy, hogy amikor verseny közben szélárnyékból kivágva előzzük Irvine-t a harmadik helyért, lehet, hogy a kis ablakon is látni fogjuk ugyanezt a csatát, csak éppen teljesen más kamera nézetéből. Nagyon ötletes és látványos, viszont hibája, hogy belső nézetből vezetve kitakarja a kanyaríveket, azaz úgy fogunk vezetni, mintha vakrepülnénk.

PONTVERSENY: VÉGEREDMÉNY

Nem túl meggyőző kísérlet a Forma-1-es versenyek szimulációjára. Nem azt akarom ezzel mondani, hogy én olyanra vágyom, ahol 100-ik kísérletre sem tudok tizediknél jobb helyezést elérni. A sebesség-érzettel és a tempós autózással nincs gondom. Számomra ez kicsit túl felemás. Lehet, hogy én vagyok túl vizuális típus, de szeretem jól érezni magam játék közben, és ezúttal bizony inkább idegeskedtem.

Dauby

82%

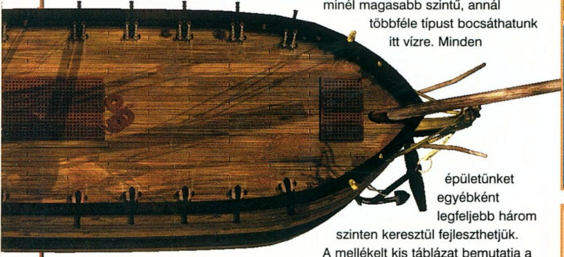
3DFX D3D

EIDOS / www.eidosinteractive.com
Lankhor
Pentium 133 / 32 MB RAM / 180 MB HDD

78%
85%
82%

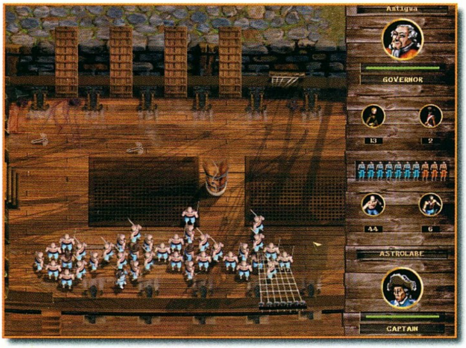
Corsairs

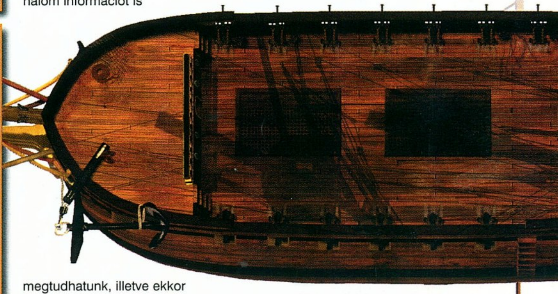
Azt hiszem, lassan össze kellene számolnunk, hogy a Pirates! megjelenése óta hányan próbálkoztak azzal, hogy valami hasonlót alkossanak. A klónok száma gyarapodik, azonban valahogy azt az érzést, és persze a játékmenetet nem igazán sikerül elérni, amelyet a nagy öreg produkált még az ősidőkben. Mi lehet ennek az oka? Nem tudom, mindenesetre itt az alkalom, hogy behatóbban megvizsgáljuk a legújabb trónkövetelőt, melynek bukása - előre elárulom - csúfos lesz…



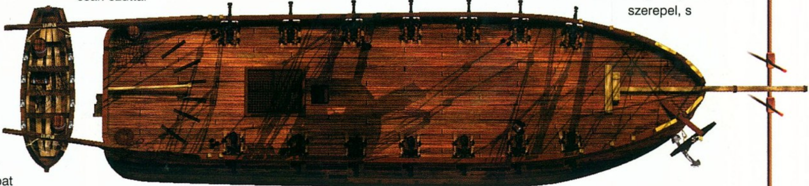
Pedig a dolgok nem indultak rosszul. Első látásra a program igencsak masszívnak ígérkezett, már ami a grafikát illeti (az intro ugyan kissé felületes és rövid, no de sebaj, nem ez a lényeg). Az elénk táruló hullámzó óceán, a hajók és erődítések kinézete elégedett mosolyt csal arcunkra, máris indulhatunk meghódítani a világ egyik kis darabját. Helyesebben indulnánk, hiszen mindjárt itt az első gond, a rendelkezésünkre álló erődítések száma csupán nagy lufi (legalábbis az elején), hiszen ezekkel csak akkor tudunk kezdeni valamit, ha valamelyik hajónk bent áll a kikötőjükben. Ez a bátor hódítóknak akár kedvét is szegheti, hiszen a szigeteken lévő kirendeltségünk hiába rendelkezik sok arannyal, bizony még egy dzsunkát sem építhetünk üres kikötőben, hogy az esetleges fejlesztésekről már ne is beszéljünk. Na, de mindegy, vágjunk bele a közepébe, induljunk az erődítményektől.

Minden telepünkön több létesítmény található. A Drydockban történik a hajók építése, a dokk minél magasabb szintű, annál többféle típust bocsáthatunk itt vízre. Minden épületünket egyébként legfeljebb három szinten keresztül fejleszthetjük. A mellékelt kis táblázat bemutatja a hajók jellemzőit, illetve később írok is róluk mindenfélét. A világítótorony (Lighthouse) a település radarjának felel meg, minél nagyobb a fejlettségi szintje, annál hamarabb látjuk meg a térképen a felénk közeledő hajókat. Ennél sokkal fontosabb a várossal szembeni kis szigetre (az Istenek így tervezték a világot, hogy minden alkalmas kikötővel szemben legyen egy kis sziget…) telepített erőd, mely támadás esetén a védelmünket látja el. Ezt is maximum három lépésben fejleszthetjük, ami egyben a tornyok lehetséges számát is jelenti. Ezek mindegyike bősz ágyútüzet zúdít a közelbe érkező hajókra, azonban csak akkor van esélyük, hogy eltalálják, ha a ladik áll, vagy nagyon lassan halad a széllel szemben. Jó pattantyúsaink ugyanis nem ismerik a ballisztikát, mindig a hajó jelenlegi helyére lövöldöznek. No comment. A kormányzó palotája maradt utolsónak. Mint ilyen, ez is kívánja a fejlesztéseket, melyek a tárolt védők mennyiségét, valamint a kincs-befogadóképességet érintik. Épületeinket nem lehet gyarapítani, ha sérültek, akkor a Repair opciót





kell alkalmazni. Ha az egyik (vagy több) hajó úgy gondolja, hogy van esélye lenyomni az erődöt, akkor beáll a kikötőbe, és a csata megkezdődik. Amíg a kis ablak a képernyőn van, addig lehetőségünk nyílik segítséget hívni, vagy éppenséggel bízni abban, hogy az erőd szétlövi a hajót. Ha a számláló lepörög, akkor gépi beállítás esetén - a veszteségek elszámolása mellett - az erősebb kondícióban lévő csapat győz, míg kardozó üzemmódban mi szállhatunk harcba a település birtoklási jogáért. A csata egyébként teljes mértékben ugyanígy zajlik két (vagy több) hajó találkozásakor, csak ezúttal



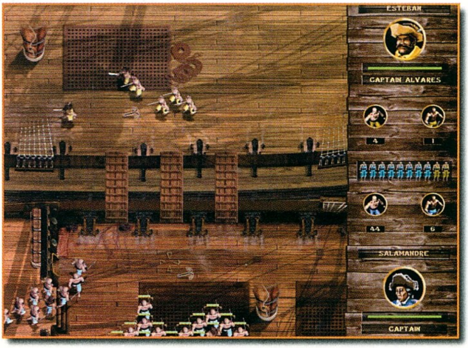
értelemszerűen nincs rakpart. A megjelenő képen a hajókorlátok okozta kis akadályokat legyőzve meg kell semmisítenünk az ellenfél csapatát. Figuráink bizonyos fokú önállósággal bírnak: ha a közelükbe ellenfél téved, akkor azt megtámadják. A pallók mellett a kihelyezett csáklyákat is használhatjuk, amelyek segítségével embereink egyenként szép lassan átsuhannak az ellenséges területre. Mivel a csata meglehetősen primitív, sajnos csak annyi taktikai tanácsot adhatok a közelharchoz, hogy a tömeges lerohanásra és persze az erőfölényre törekedjél, ami a leglényegesebb az egészben.

A kikötőben álló hajóról nagy halom információt is megtudhatunk, illetve ekkor alakíthatjuk a kondícióját is. A három beállító ikonból (a panel legtetején kaptak helyet) az első az általános harci körülményeket befolyásolja. Hajónk négyfajta lövedéket repíthet az ellenségre, persze egyszerre csak egyfélét. A sima cannon ball a hajótestet károsítja, a cannon ball chain a vitorlázatra fejt ki kedvezőtlen hatást, az Explosive cannon ball mindkettőt gyengíti, míg a legénység moráljának megtörésére a grapeshot lövedék szolgál. A lőszerfajták felhasználási köréből már következik, hogy a Ship Condition menüpont pontosan mivel foglalkozik: a vitorla, a hajótest és a legénység állapotát tekinthetjük itt meg. Az utolsó ikon már békésebb ennél, mindent megvizsgálhatunk, amit a hajó hordoz, szolgálja az a harcot vagy a kereskedelmet. Apropó kereskedelem.

A kikötött hajó nem csak a szárazföldi patkányokra költheti pénzét, hanem gyarapíthatja is azt némi kereskedelemmel. Érdemes először a Cities menüt megtekinteni, melyben az összes város valamennyi árujával szerepel, s megtudhatod, hogy adott terméket hol tudsz megvenni vagy eladni, már persze ahol van belőle készleten, vagy éppen vásárolnak fel olyasmit. Akad itt mindenféle portéka, a legolcsóbbtól kezdve a legdrágábbig. Érdemes kinézni valamilyen viszonylag drága árucikket (én a jewels és a silk mellett szoktam dönteni) két olyan városban, amelyek nincsenek nagyon messze egymástól, és lehetőleg az egyikben a termék eladási ára (purchase) jóval alacsonyabb, mint a másikban a vételi ár (sell). Ez viszonylag könnyű feladat, azonban a folyamatos kereskedelem során két befolyásoló tényezővel kell számolnunk. Az első nagyjából kiszámítható, hiszen a kinézett vételi hely készletei idővel

Hajó típusa	Sebesség	Ágyúk száma	Legénység	Raktér	Elkészítési idő	Ár
Xebec	6	6	15	10	40	7870
A legkissebb hajó, igazából semmire sem jó, hiszen minden paraméterében nagyon gyenge, kivéve az árát.						
Lugger	6	8	20	25	50	9270
Egy fokkal jobb az előzőnél, a 2.5-szeres raktér érdemel figyelmet.						
Flute	5	10	30	250	70	16270
A kereskedelem legkiválóbb résztvevője, raktere hatalmas az árához képest.						
Pinnace	6	20	60	300	80	36670
Nagyon drága hajó a tudásához képest, inkább csak a legénység számával tűnik ki.						
Shooner	8	30	100	150	80	57070
Közepes erősségű hajó, ezek alkothatják egy lehetséges flotta magját.						
Brigantine	9	40	150	175	90	84295
Abszolúte vadász hajó, erre utal nagy legénysége, sok ágyúja és hatalmas sebessége.						
Galliot	6	36	175	150	80	78370
Ahol nagy legénységre van szükség, ott ajánlott a használata.						
Corvette	6	74	400	100	110	233470
Ehhez nem kell magyarázat, bizony megéri az árát. 2-3 Corvett biztosíthatja a tengerek felett korlátlan uralmat.						

kimerülnek, és más után kell néznünk. Lehet azonban, hogy ezt kénytelenek vagyunk megtenni, még mielőtt a raktár kiürülne, hiszen a vásárlás helyén az árak pillanatok alatt felkúszhatnak, míg az eladási ponton a túlkínálat miatt leesnek. Ilyenkor másik árut, rosszabb esetben újabb városokat is kell választanunk. A hajók kapacitása véges, ezért is érdemes az értékesebb cikkekkel foglalkozni.



A hiányzó emberanyagot is ezekben a városokban pótolhatjuk, nem beszélve az ágyúkról és a hozzájuk való munícióról. Utóbbival azonban vigyázzunk, mert az árak az egyes kikötőkben nagyon eltérhetnek. Ha megpakoltuk vitorlásunkat, akkor nincs más dolgunk, mint kihajózni az óceán kék vizére.

Haladásunkat leginkább a szélirány fogja befolyásolni. Észrevételem szerint a játékban jellemző momentum, hogy a szél mindig szembe fúj. Jó, persze, ez így nem igaz, azonban néha tényleg olyan érzésem volt, hogy a gép segíti ellenfeleinket a haladásban. Márpedig belőlük szép számmal lesz, hiszen minimum 4-5 nemzet verseng a vizeken. Indulásképpen a franciákat ajánlom, hiszen nagyon sok bázissal rendelkeznek, melyek között akadnak izmosak is. Ellenfeleink ilyenkor a nagyjából egyforma erősségű angolok, spanyolok és hollandok lesznek. Akadnak persze kalózok is errefelé, kik a mi hajóinkat fogják előszeretettel sanyargatni. Semleges kereskedők és városaik is találhatók a térképen. Hozzájuk mindig betérhetünk egy kis üzletelésre, azonban ne felejtsük el, hogy nem a mi szokásos védett kikötőnkben tartózkodunk.

A játékban általános célunk, hogy ellenfeleink városait elfoglaljuk, és flottáikat legyalázzuk. Lehetőleg ne mindegyikbe kössünk bele egyszerre, mert jellemző módon bármelyik elfoglalt település bedurvíthatja az ellenünk képviselt háborút, az addig inkább kereskedelemmel törődő ladikok pedig nyomban vérengző hadihajókká válnak. Minő meglepő fordulat, hogy ez nem elég az üdvösséghez, hiszen a kormányzóktól mindenféle extra feladatokat kapunk, melyeket illik szép sorjában teljesíteni. Ha jól láttam, 24 küldetés vár ránk a játékban, melyek között lesznek igen érdekesek is, de ezt persze majd a maga idejében Ti is megtapasztalhatjátok. Az üzeneteket az alsó sarokban található kis levelek kibontásával olvashatjátok el.

Most bizonyára arra gondoltok, hogy elérkeztünk az érdekesebb részek kitárgyalásához, azonban el kell, hogy keserítsek mindenkit: bizony a program tudása így elsőre ennyi volt. Ez persze nem jelentene igazából gondot, azonban ideje, hogy meghallgassátok egy-két sirámomat a játékkal kapcsolatban. Számomra a Pirates!-nek minden porcikája izgalmas volt, talán ezért is várom annyira, hogy valami hasonló szülessen a mai kor technikai színvonalán. A grafikával és a hangokkal semmiféle bajom nem volt, azonban a játszhatóság bizony nagyon súlyos betegségekben szenved. Lássuk sorban ezeket. Engem mindig is a kereskedelem érdekelt a legjobban, azonban ebben a játékban a lehetőségek csekélyek, a menüszerkezet rendkívül bonyolult, és nem utolsósorban a gép tisztességtelenül ellenünk játszik az áruk árának nagyon is furcsa befolyásolásával. Ha már nem lehet békében élményeket szerezni, akkor nosza, vágjunk bele a harcba! Ebben sem lesz nagy örömünk, a szél iránya (ha egyszer elvétettük a manővert) szinte teljesen elronthatja a vadászatot. Ehhez még hozzájárul a célzási pontatlanság, ami alapjaiban rendíti meg a harci kedvet. Mi marad ezek után? Bizony ez jó kérdés, a választ mindenkinek saját magának kell megtalálnia a programban, mert nekem nem sikerült.

Bear™

Miért érdemes nyáron is a sötét szobában ülni a strand és a napfény helyett ?
AZÉRT, HOGY TÉLEN LEGYEN MIVEL JÁTSZANI !
Nyárköszöntő, esőváró akció a TopWare Interactive magyar nyelvű játékaiból.
VÉSZHELYZET
GET MEDIEVAL
ROBORUMBLE
EARTH
JÖN! JÖN! JÖN!
JAGGED ALLIANCE 2.
magyar nyelvű kézikönyvvel
9.995,-
RoboRumble
4.995.-
Vészhelyzet
2.995.-
Earth Gold Edition
2.995.-
Get Medieval
4.995.-
JAGGED ALLIANCE 2
TopWare INTERACTIVE
TRAVELBOX - Hungária Kft. 3201 Gyöngyös, Pf.310 Tel/Fax: 37/315-905
www.travelbox.hu tbh@interdnet.hu
AZ ÁRAK AZ ÁFA-T ÉS A POSTAKÖLTSÉGET TARTALMAZZÁK.
MONITOR

Sports Car GT

McLaren F1 GTR, Mercedes CLK GTR, Lister Storm, Panoz GTR-1, Vector M12... Hevesebben ver már a szíved? Igen, az utóbbi egy-két év termése nem igazán kényeztetett el bennünket igazi karosszériás szimulációval, legfeljebb néhány F-1-es játékkal élhettük ki komolyan versenyzői hajlamainkat. Az NFS3 ugyan kellően izgalmas tud lenni, de korántsem mutat szimulátoros jegyeket, s a TOCA sorozat sem hagyott mély nyomokat bennem. Kissé félve vittem haza az SCGT-t, mert bár az Electronic Arts neve valamelyest biztosíték a minőségre, de az az érzésem, hogy túl sok manapság a befejezetlen, idő előtt kiadott program. Már most előrebocsáthatom, hogy aggodalmam alaptalannak bizonyult, ez annak is köszönhető, hogy jó néhány autóépítő cég és versenyistálló is bábáskodott a játék felett.

Szóval, a játék a szokásos három részre tagolódik: multiplayer, "Career Mode" és „Quick Race", ez utóbbi nem sok érdekességet tartogat számunkra. Az autó kiválasztása után beállíthatjuk a körülményeket: a verseny időtartamát, a körök számát, rendes, esős, esetleg éjszakai futamot, az üzemanyag és a gumik fogyásának ütemét, a nehézségi szintet és az ellenfelek számát. Ezután következhet némi bütykölés a verdán, s már csak azt kell eldöntened, hogy gyakorolsz-e egy kicsit a pályán, esetleg megküzdesz az idővel a rajthelyért, vagy az utolsó rajtkockából rögtön ringbe szállsz. Ez sem rossz, de ha kellőképp elhivatott vagy, és a karrier módot választottad, akkor jó néhány meglepetésben lehet részed. Az első mindjárt a géposztályoknál adódik: ezekből négyet találsz, és bizony mindegyiket sorra végig kell majd küzdened! Miért négy? Talán az amerikai bajnokság nyomta a legtöbbet készítéskor a latban. Tavaly ugye két osztály volt, GT1 és GT2. Az idei szezonra szerveződött a GT3, amely kissé nehezen állt össze, a FIA pedig 1999-ben csak GT (vagy prototípus) bajnokságot hirdetett. Mielőtt versenybe szállsz a nagyokkal, tehetségedet előbb három alkalommal is bizonyítanod kell, ez a GTQ. A GT1 megnyerése után a „World GT"-ben is versenyezhetsz, (ez a lehetőség addig nem is látszik.), ezt már idő hiányában nem tudtam tesztelni, és a játék könyvtárában két bónuszgyanús autó van.

Nos, némi kezdőtőkével a zsebben irány a bolt, be kell szerezni az első versenygépünket. A választás ízlés dolga, szerintem valamelyik olcsó Porsche megteszi, így még marad pénzünk némi tuningra is. Ja, hogy ezt még nem is említettem? Bizony-bizony, itt is lehetőséged lesz felpiszkálni a gépet, mint a régi szép időkben a Burning Rubberben, vagy a Street Rodban. Minden futam első három helyezettje pénzjutalmat kap, ennek összege függ a dobogón elfoglalt helyünktől, a verseny hosszától és nehézségi szintjétől. Igencsak ajánlatos taposni a pedált, mert ennek függvényében vehetsz újabb cuccokat. Csökkentheted a jármű tömegét, beszerezhetsz blokkolásgátlót, hatfokozatú váltót, turbófeltöltőt, közteshűtőt, jobb leszorító szárnyakat, felfüggesztést, szívó- és kipufogórendszert, fékszerkezetet, gumikat, javíthatod a motorvezérlő elektronikát.

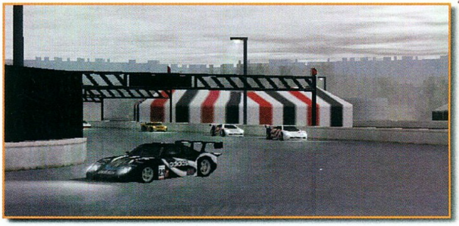
Véleményem szerint először a gumikra, a turbóra és a váltóra érdemes költeni. Az utóbbi beszerzése után feltétlen vedd nagyobbra a végáttételt, mert a készítők egyszerűen csak odabiggyesztették a hatodik fokozatot az ötödik után, így azt csak nagyon hosszú egyenesekben lehetne használni. Mi ugyebár nem a fogyasztást szeretnénk csökkenteni, hanem a gyorsulást növelni. Ha ez most kínaiul hangzik, ám legyen, elmagyarázom: ötfokozatú váltó, az ötödik áttétel: 0,860, a végáttétel (Final Gear Ratio): 3,400, a kettő szorzata: 2,924. Most megkapod a hatodikat, melynek áttétele 0,680. A 2,924-et elosztod 0,680-nal, ez 4,3. Erre az értékre kell beállítanod a végáttételt. Majd ha a motorod erősebb lesz, kisebbre veheted. Jut eszembe, érdemes még nagyobbra venni akkor is, ha a pálya sok kanyarral tarkított, és a nagyobb gyorsulás fontosabb, mint a nagy végsebesség.

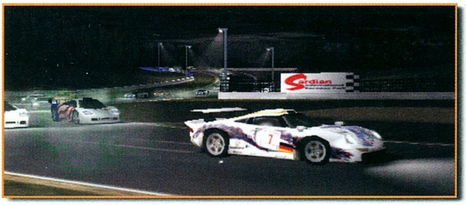
Nem hagyhatom ki az egyéb

piszkálgatnivalókat, bár egy-két kivétellel nem érdemes a szót vesztegetni rájuk. Beállítható még a futómű szinte minden alkatrésze, a spoilerek, a fék- és súlyelosztás, az üzemanyag mennyisége stb.

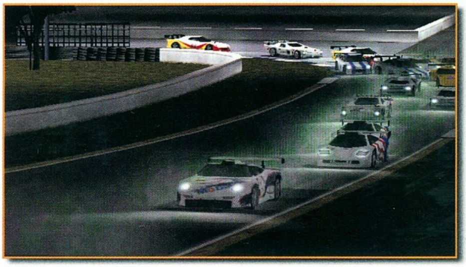
Az értékelést először a negatívumokkal kezdeném. Fogalmam sincs, miért kell minden egyes indításkor rákérdezni arra, hogy szoftveresen, D3D-ben, vagy 3Dfx-en szeretném-e futtatni a programot. Játék előtt ugyan megadhatjuk a kezdő kameraállást, de hogy a műszerfal is látható legyen, bizony minden alkalommal nyomogathatom az F4-et, és gyalázatos módon minden kocsihoz ugyanaz a belső tartozik. Kérem, már 1999-et írunk! A bokszutca ugyancsak szegényesre sikeredett, sehol egy szerelő, legfeljebb a légkulcs hangját hallani. Súlyos hiányosság az is, hogy verseny közben nem lehet menteni, hiszen a hamisítatlan másfél órás versenyt nem mindig lehet egyszerre lenyomni.

Külön szeretnék szólni a szimulációról: Lehet, hogy nem mindenben hasonlít az eredetire, mégis kivételesen jóra sikerült. Az irányítás kifogástalan (Force Feedbacket is támogat), az autók viselkedése példás. Egy-egy koccanás után hamar a füvön található magad. Kanyarból kifelé óvatlan gázadást követően a szerkezet könnyen kitör. (Frenetikus érzés egy helyben pörögni a kavicságyban!) Az ellenfelek kellően erősek, a fordulókban könyörtelenül zárják az ideális ívet, mindazonáltal kicsit hamar tapossák a középső pedált, így nem nehéz kifékezni őket. Ha a géped már spéci, és kielégítő előnyre tettél szert, akár át is adhatod az Alnak a vezetést. Számomra a tuning külön élmény: újabb ösztönző a legjobb eredmény elérésére. Néhány dolog viszont nem tetszett: Először is, gyakorlás közben nem lehet még a depóban sem a szárnyak kivételével állítgatni az autót. Másodszor, az esti futamokon hiába kapcsolom be a fényszórót, belső nézetben egyszerűen nincs fénye! Harmadszor, csak Single Race-ben lehet kevert futamot választani, és néhány típus kimaradt a listából. Negyedszer, a mezőny túlságosan könnyen „lerajtolható”, csak a GT2 osztályban kell icipicit óvatoskodni induláskor a gázadással. Ezen a téren az NFS3 is különbül viselkedett. Baj van az üzemanyag-felhasználással is, ez eléri a több száz litert, ami ugye képtelenség, arról nem is beszélve, hogy az autó ugyanannyit nyakal a nyolcperces versenyen, mint a negyedóráson. Hosszabb versenyeken nem gond, persze a kötelező depólátogatás ilyenkor is kb. 18 percenként jön el.





Az SCGT grafikai szempontból sem hagy sok kívánnivalót. (Még V1-en sem.) Először az F-1 Racinget juttatta az eszembe, de rá kellett jönnöm, hogy jócskán túllépett azon a színvonalon. Jó, nincs becsillanó nap, nincs tükröződő fényezés (NFS3), de szinte mindent a lehető legaprólékosabban rajzoltak meg, a kocsik festése álomszép, a keréktárcsákat sem hagyták ki, az aszfalt színe példás, még a javítások nyomai is láthatók. Az első esős versenyen pedig elállt a lélegzetem: mintha csak a televíziót nézném! A lámpák fénye, a fák és tereptárgyak visszatükröződnek a vizes aszfalton, a durvább részeken természetesen (?) kevésbé. A kerekek nyoma gyönyörűen látható, a felvert vízfelhő alakja élethű, a színe talán túl sárga. Sajnos a sérülések nem láthatók, de nem akarom tovább ragozni, ezt egyszerűen látnod kell!



A hangokról csupán annyit, hogy végre valaki rájött, a futómű és a kaszni nemcsak akkor ad hangot, ha a kerékvetőre futunk, emellett a közönség moraja is bekapcsolható.

Végezetül mindössze annyit jegyeznék meg, hogy az SCGT szerintem olyan jó, hogy az ember hajlamos miatta elfelejteni családot, munkát, televíziót, még majdnem a cikkírást is. Ha nem kellene elfogulatlannak lennem, bizony 100%-ot kapna!

Tony

PC GURU WOW!

96%

3DFX D3D

Electronic Arts / www.ea.com
Image Space / www.sportscargt.com
Pentium 166 / 32 MB RAM / 300 MB HDD

95%
98%
96%

HA A SOK KICSI SOKRA MEGY, ÚGY A MINŐSÉG SEM DRÁGA.

TEAC 32x ATAPI CD-ROM	9.400,-
PLEXTOR 40x SCSI CD-ROM	21.900,-
YAMAHA 4416 CD újraíró ATAPI/SCSI	49.900,-
TEAC 6/24 CD író SCSI	49.900,-
PLEXTOR 4/2/20 CD újraíró	54.600,-
PLEXTOR 8/20 CD író	91.800,-
MATROX MARVEL PAL	49.900,-
STB Voodoo3 2000	19.900,-
DIAMOND V770 TnT2 16MB	25.900,-
ASUS V3800 Deluxe TnT2 ultra + VR szemüveg	59.900,-
GOLDSTAR, MICRON, SAMSUNG PC100-as NORMAL/ECC SDRAM	
Teljes DVD-ROM/RAM választék IDE/SCSI	

TUNING GARANCIÁVAL.

OTP HITEL.

ÁLLANDÓ AKCIÓK A LEGOLVASOTTABB SZÁMÍTÓGÉP ÜZLET HONLAPON.

MIKLAND COMPUTER

TELEFON: 375 3716, FAX: 214 51 83
MIKLAND@MIKLAND.HU, WWW.MIKLAND.HU
1012 BUDAPEST, ATTILA ÚT. 117

Megjelent!

Keresd az újságárusoknál!

- **DVD technológia**
- **Multimédiás hardvertesztek**
- **Számítógépes filmfeldolgozás**
- **Házimozi rendszerek**

MOZIVARÁZS OTTHON

CHIP tár 15.

LIGHT COMPUTER

Bp., XIII.Visegrádi u. 20. Tel.: 239-69-58

H-Cs: 10-19
P: 10-16
Sz: 10-14

DVD filmek 3920,- és 5920,-

Monitorfal, megtekinthető monitorok
LG, Belinea, MAG, Panasonic

TDK, Philips, Kodak, írható CD lemezek

- Márkás Alaplapok
- Intel & AMD Processzorok
- Winchesterek
- VGA kártyák
- 3D gyorsítók
- Konfigurációk

És még... Year 2000 kártya

Computer alkatrész, részegység

NAGYKER

CPU, RAM, HDD, CD-ROM, Alaplap, kártyák és kellékek.

Quantum, ABIT, Gigabyte, MAG, AXION, CANON, EPSON

ABIT BH-6 alaplap	19.780	Aktív hangfalak már	1.220Ft-tól
ABIT BX-6 alaplap	22.900	Cyber 40x CD-ROM	7,250
Celeron 366 PPGA	14.200	Creativ 48x CD-ROM	10,400
Celeron 400 PPGA	20.600	SONY 32x CD-ROM	9,800
Quantum 4.3 GB	20.350	Asus 40x CD-ROM	11,200
Quantum 8.4 GB	27.490	SB 16 comp. hangkártya	1,992
Mag 15" monitor	34.150	Diamond MX-300 hangk.	14,200
Mag 17" XJ 707	58.900	SB Live OEM	11,200
Mag 17" XJ 717	62.900	TDK CD-R lemez 74'	330
Mag 19" XJ 810	107.250	Kodak CD-R lemez 74'	295
AXION 14" dig.	25.300	TraxData CD-R 80'	440
AXION 15" OSD	32.500	EPSON St. col 440	32.400
Asus V3400 Riva TV i/o	26.400	EPSON St. col 640	37.500
Voodoo II 3Dfx 12MB	14.900	Canon BJC-250-EX	23.500
Voodoo Banshee AGP	15.200	Canon BJC-4000	36.350

Akciós árak csak a GURU olvasói részére, hivatkozzon a hirdetésre!

CORDINES Computer

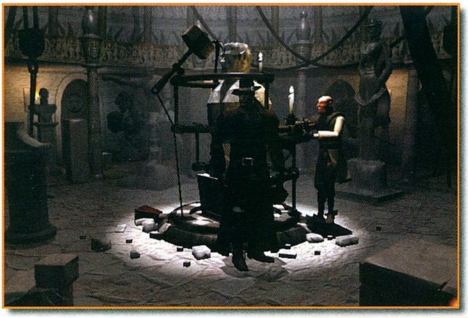
1137 Budapest, Szent István park 2. Fax : 339-69-31
Tel: 349-77-30, 340-14-43, (06) 30 948-11-00
Nyitvatartás : Hétfő - Csütörtök 9.00-18.00, Péntek 9.00-17.00

Játszani többféleképpen lehet
3dfx
grafikuskártyák
A legelterjedtebb játékkártya !
10 év garancia
Voodoo3 2000 AGP
Voodoo3 2000
Voodoo3 3000 AGP
Voodoo3 3000
Saitek
játékvezérlők
2 év garancia
Vortex 1
Vortex 2
Vortex 2 Super Quad
(digitális kimenettel)
A 3D
Eredeti A3D
hangkártyák
Az Aureal Semiconductor Inc.-től
5 év garancia
Hercules
Computer Technology, Inc.
Hercules
DYNAMITE TNT2
A leggyorsabb TNT és TNT2 grafikuskártyák.
A legtöbb tesztgyőzelem.
Referenciakártya Tom's hardware, és Anandtech
HERTA
Bp. VII., Dohány utca 37. Tel./fax: 322-7846
(Számítástechnikai szaküzlet és szervíz)
Bp. XV., Szentmihályi út 131.
(Pólus Center) Tel./fax: 419-4020
Bp. III., Vörösvári út 23. Tel./fax: 368-8864
Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052
Bp. X., Kerepesi út 73.
(Park Plazza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164
Bp.XX., Kossuth L. u. 33. Tel./fax: 285-6004
(Erzsébet Áruház)
Bp. II., Gábor Áron u. 74-78.
(Rózsakert Bevásárlóközp.) Tel./fax: 391-5840
Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14.
(Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131

Discworld Noir

PROLÓGUS

A nevem Lewton. Egyszerűen csak Lewton. Ezen kívül illik még tudni azt a fontos információt is rólam, hogy én vagyok Ankh-Morpork első magándetektívje. Ahogy az eseményeket elnézem, lehet, hogy az utolsó is. Ebben a pillanatban ugyanis éppen egy őrült elől menekülök. Fogalmam sincs, ki ő, és miért akar közelebbi ismeretségbe hozni a HALÁLLAL, de azt a hatalmas kést látva valahogy nincs is kedvem a részletek felől érdeklődni. Egy pillanatra azt hittem, sikerül leráznom, de tévedtem. Igyekeztem félreugrani a gyilok elől, de esélyem sem volt, a fegyver mélyen a mellkasomba hatolt. Hatalmas ütést éreztem, aztán csak zuhantam…



ACT 1

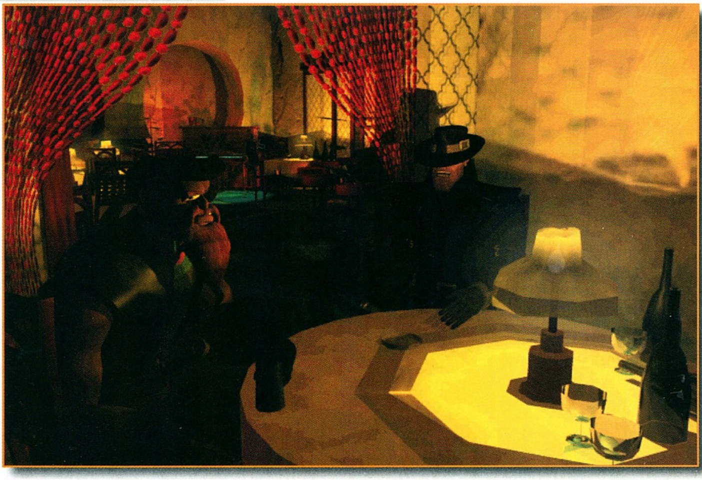
A fenti szomorú események egy hete kezdődtek. A nő, aki besétált az irodámba, gyönyörű volt, s a szokásos tiszteletdíj kétszeresét kínálta. Egy Mundy nevű embert kellett megkeresnem, aki három nappal ezelőtt hajózott be a Milka fedélzetén. Azt persze nem kötötte az orromra, miért is akarja megtalálni, de az igazat megvallva nem is érdekelt. A kikötőben a Milkát éppen rakodták, s így sikerült szóba elegyednem a másodtiszttel. Tőle tudtam meg, hogy Mundy tényleg ezzel a hajóval jött, de rajta kívül két titokzatos utas is érkezett azon a napon Ankh-Morporkba. Ennél többet nem lehetett belőle kiszedni, de azt azért még elárulta, hogy a hajó kapitánya hol mulat. A Café Ankh közismert szórakozóhely a városban. Samael, a vámpír zongorista felejthetetlen játékával vonzotta a vendégeket. Jenkins kapitánytól nem sok újat tudtam meg, de a bárban összefutottam Nobbyval, az őrség egyik oszlopos tagjával, akit még a régi munkahelyemről ismertem. A kérdéseimre ő sem felelt, de ígéretet kaptam tőle, hogy amint visszatér a kapitányságra, a rendelkezésemre áll. Kifelé menet a bár hátsó udvaráról kölcsönvettem a gazdátlanul heverő feszítővasat. A kikötőben megvártam, amíg a rakodómunkás elmegy dohányozni, majd a pajszerral felfeszítettem az egyik berakodásra váró ládát, s belebújtam. A raktérben találtam egy cédulát, de a rajta lévő feliratot sajnos nem értettem. A fedélzeti kabint átkutatva felfigyeltem a kartondarabra, melyen egyetlen szám árválkodott.

Az irodámba visszatérve gyanús külsejű alakra lettem figyelmes. Háttal állt nekem, s az irataim között kotorászott. Meglehetősen morcosan viselem, ha valaki a személyes dolgaim között turkál, ezért kihajítottam az ajtón.

Az őrsön Nobby hosszas unszolásra hajlandó volt elárulni, hogy kihallgatta a Milka titokzatos utasainak egyikét, sőt azt is elárulta, hogy a bárban találom meg. A terembe belépve tudtam jól, hogy valami nincs rendben. Samael azt a régi számot játszotta, amelyikhez tudta jól, hogy milyen fájdalmas emlékek fűznek. Aztán megláttam Őt, s azt hittem az egész mennyezet a fejemre szakad. Ő volt tehát az egyik titokzatos utas, aki a Milkával érkezett. Megmutattam neki a hajón talált cetlit. Egy raktárház címe volt rá felírva valamilyen általam ismeretlen nyelven. A raktár előtt posztoló őrszem - elmondásom alapján - felismerte Mundyt, aki megpróbált betörni az épületbe. A rendőrség bejáratánál egy troll állta el az utamat, aki újabb feladattal bízott meg. Elveszett barátnőjét kellett megkeresnem, aki régebben az Octarin Parrotban énekelt. Kezdetben nem akartam elvállalni az ügyet, de a troll kezdett bedühödni, s nem voltam olyan

helyzetben, hogy megengedhessek magamnak akár egy ellenséget is. Az Octarin Parrot Ankh-Morpork egyik kevésbé elegáns negyedében található, az ilyen helyet a köznép egyszerűen csak csehónak hívja. A félelf csapos szemmel láthatóan rejtegetett valamit, de mivel nem volt bizonyítékom, egyelőre hanyagoltam a fickót. Az énekesnő viszont annál többet csicsergett. Kiderült, hogy a troll barátnője, Therma meghalt balesetben, sőt még Malachite (a troll) lakhelyét is sikerült belőle kiszednem.

Az ex-énekesnő halálára még Nobby is emlékezett, a fél őrs fetrengett a röhögéstől, amikor kiderült, hogy táncpróba közben kirúgta a ház legfőbb tartóoszlopát. Madame Lodestone néven lett eltemetve a Selachii család kriptájában. A helyszínen azonban



be kellett látnom, hogy segítség nélkül soha nem fogom megtalálni a sírt.

Az irodámban meghívó várt a földön, Carlotta szerette volna tudni, hogy is áll a Mundy ügy. A Von Uberwald kastélyban az inas mindenáron szeretett volna megszabadítani az esőkabátomtól, de én hajthatatlan voltam. Valahogy meztelennek érzem magam nélküle. A családi kép csodálása közben érkezett meg Carlotta, aki nem volt elragadtatva az eredményektől. Mivel nem volt más választása (nem szabad elfelejteni, hogy én vagyok a Korongvilág első és ez idáig egyetlen magándetektívje), további munkára buzdított. Cserébe én is apró szívességet kértem tőle. Szükségem volt a helyismeretére, hogy megtaláljam Madame Lodestone sírját a temetőben. Míg átöltözött a kiránduláshoz, a kastély ura, a gróf kívánt velem pár szót váltani. A kihallgatás után okosabb lettem néhány információval, de semmivel sem jutottam közelebb Mundyhoz. A komornyik akaratlanul is elárult olyan pletykákat, melyek segítségével az eseteim száma újabb üggyel nőtt. A gróf bizalmasát, a három nappal ezelőtt eltűnt Regin nevű törpét kellett megtalálnom. Várjunk csak, a Milka nem három nappal ezelőtt érkezett meg?

Carlotta nem beszélt a levegőbe, segítségével hamar megtaláltam az énekesnő kőszarkofágját. Az én emberi erőm azonban kevés volt a fedél leemeléséhez, ezért Malachite-hoz fordultam. A bivalyerős troll könnyedén lekapta a tetőt. Elég volt azonban egyetlen pillantást vetnie a maradványokra, s rögtön tudta, hogy nem Therma fekszik ott. Folytatnom kellett tehát a kutatást. Jómagam is átvizsgáltam a sírt, s felfedeztem, hogy a hulla egyik foga gyémántból készült. Tudtam, hogy a Selachii klán nem fog örülni, de mégis magamhoz vettem.

A trolltól kapott csáklyával felkapaszkodtam a raktár oldalán, majd a feszítővas segítségével feltörtem a tetőablakot. A koromsötétben az orromig sem láttam, s a földön fekvő gyufásdobozt is csak azért vettem észre, mert megroppant a talpam alatt. Az egyik utcai lámpa fénye alatt megvizsgáltam a dobozt, s láttam, hogy a kabinban talált szám pontosan illeszkedik a hiányzó sarokhoz. A doboz hátuljára írt cím egészen véletlenül megegyezett az Octarin Parrotéval. Alaposan ráijesztettem a csaposra, minek következtében bevallotta, hogy Mundy az emeleti szobák egyikében rejtőzik. Valaki azonban követhetett, mivel jó alaposan fejbe vertek, s elvesztettem az eszméletemet.

ACT 2

Mikor magamhoz tértem, az őrség tagjai már végeztek a halottszemlével. Szegény Mundy rituális gyilkosság áldozata lett, valaki fejjel lefelé felakasztotta, s ráadásul még a szemét is kinyomták. Természetesen én lettem az első számú gyanúsított. Az őrség csak közvetett bizonyítékkal rendelkezett, ezért ideiglenesen szabadlábon maradhattam. Megvizsgáltam a falon a vérrel írt üzenetet, de ettől nem lettem okosabb. Hirtelen megakadt a tekintetem a mennyezetről lelógó kötéldarabon. Ekkor ugrott be, hogy valaki más is járt a szobában a gyilkosság és az őrség megérkezése között, hiszen ők a földön fekve találták meg szerencsétlent. A felismerés villámcsapásként hasított belém: ha Mundy írta fel a falra az AZILE feliratot, akkor azt minden bizonnyal fejjel lefelé kellett tennie. Megfordultam, és fordítva próbáltam kibetűzni a feliratot: 3712V. Igaz ugyan, hogy ennek sem volt semmi értelme, de úgy éreztem, a rejtvény kis darabja ismét a helyére került. Ekkor láttam meg Mundy csizmáját az ágy mellett. Az, aki levágta szegény ördögöt, még a csizmáját is lehúzta, nyilvánvalóan keresett valamit. A gyanúm a félelf csaposra terelődött. Az érveim alatt hamarosan összeroppant, s bevallotta, hogy ő kutatta át a hullát. Átadta a különös érmét, de ennél többet ő sem tudott mondani. Sapphire-t az öltözőjében találtam, jó nagy halom pénz társaságában. Állítása szerint a helyi kaszinóban nyerte, de valami azt súgta,

hazudik. Ebben a hitemben még Mankin is megerősített: elárulta, hogy Sapphire titokban találkozott valakivel, akitől a pénzt kapta.

A játékbarlangban régi ismerősökbe botlottam. Ilsa és barátja megbeszélt randevúra jöttek, de csapdába estek. Valaki bérgyilkost bérelt fel, ami Ankh-Morporkban nem kis dolog. Nem tehettem mást, közbeavatkoztam.

A kis közjáték után Carlotta is feltűnt. Kezdett elegem lenni a hazudozásaiból, ezért megkérdeztem tőle, van-e alibije a gyilkosság éjszakájára. Állítása szerint a kérdéses időpontban éppen templomban volt. A krupié emlékezetkihagyása csak akkor hagyott alább, amikor felajánlottam neki, hogy jelentős összeget vegyen ki az erszényemből. Kiderült, hogy Sapphire valóban járt a kaszinóban, de ő az örök vesztesek közé tartozik, s rengeteg adósságot halmozott fel. Szóba került Regin is, a gróf kocsisa, aki éppen Sapphire ellentéte volt. Ő szinte állandóan nyert, de mindig időben ki is szállt a játékból.

Itt volt az ideje, hogy ismét körülnézzek a Milkánál. A másodtiszt szerencsére emlékezett a törpe kocsisra, sőt még azt is elmondta, hogy azon az éjszakán nyaktörő iramban a város szíve felé hajtott el. Nobby is felfigyelt az ámokfutóra, hiszen majdnem elgázolta az egyik járőrét a híd közelében.

A hídon csak keréknyomokat és az átszakított korlátot találtam. Biztos voltam azonban abban, hogy a folyó mélye még tartogat meglepetéseket a számomra.

A kikötőből zsákmányolt kötél és a csáklya segítségével halászni kezdtem a zavarosban, s már az első pillanatban valami nehézre bukkantam. Az én emberi erőm kevésnek bizonyult ehhez a feladathoz, de szerencsére ismertem Malachite-ot, aki tartozott egy szívességgel. Mint mindig, most is igazam lett. A gróf kocsija emelkedett ki az iszapos vízből, a bakon Regin hullájával. A batár belsejében egy dobozt találtam, amelyet a troll rögtön ki is tépett a kezemből.

Valami nem volt rendben Reginnel. A gróftól kapott képen a törpe kopasz, itt meg haja van. Akarom mondani parókája, melynek a belsejében kulcs rejtőzött.

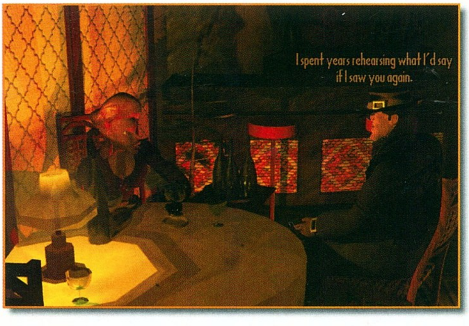
Visszamentem az irodámba, hátha valaki hagyott nekem üzenetet. Ott Al Khali ellentmondást nem tűrő hangnemben hívott meg a főnökéhez, s hogy szavainak nyomatékot is adjon, hatalmas fejszéjét is meglóbálta.

A troll gengszter üzletet ajánlott: a kétszeresét fizeti a Carlotta által felajánlott összegnek, ha neki szerzem meg azt a bizonyos aranykardot. Belementem az üzletbe, hiszen ez volt az egyetlen esélyem, hogy élve kikeveredjek onnan.

Carlotta nem volt elragadtatva a fejleményektől, de hamar összeszedte magát. Módosította a megállapodásunkat, s ráadásul még a fejemet is elcsavarta. A Milka rakománya között volt egy láda, amely a Von Uberwald család címére érkezett. Mundy abban rejtette el a kardot, de már nem tudta visszaszerezni. Csak a szállítólevél maradt nála. Az őrszem a raktárnál ez alapján kikereste a könyvéből, hová is szállították azon a napon. A nyomok ismét kedvenc báromhoz vezettek. Samael, a zongorista szokásos pihenőjét tartotta. Tekintettel régi barátságunkra beengedett a borospincéjébe. Legnagyobb megdöbbenésemre ott találtam Ilsát és a barátját. A bérgyilkos elől menekültek, s ott húzták meg magukat. Ilsa férje veszélyben volt, s olyan rejtekhelyre volt szükségük, ahol nem találnak rá. A lánytól megtudtam, hogy a Milka rakományát a Régész Céhbe szállították, ahová azonban csak az egyik tag ajánlásával lehetett bejutni. Az alku megszületett, a búvóhelyért cserébe Ilsa bevisz a Céhbe.

Itt volt az ideje, hogy egy kicsit megszorongassam Sapphire-t. Sokáig tartott, mire megpuhítottam, de végül kibökte, hogy Thermától kapta a pénzt. Rábeszéltem, hogy szervezzen meg nekem egy találkozót a trollal.

A kaszinóban kiderítettem, hogy a Regin parókája alatt talált kulcs egy széfet nyit. A páncélfiókban egy üres borítékot és egy karkötőt találtam. Elérkezettnek láttam az időt, hogy megvigyem a grófnak a szomorú hírt. Von Uberwaldot a jelentenivalóm nem érte váratlanul.



További kutatásra ösztönzött, s elárulta, hogy Regin karkötője valójában szerencsét hozó amulett.

Az irodámban üzenet várt Sapphire-tól, melyben megadta a találkozó helyét és idejét. Tekintettel a furcsa körülményekre, elhatároztam, hogy Malachite-ot is magammal viszem a randevúra, hiszen mégiscsak az ő nőjéről van szó.

Innentől az események felgyorsultak. Engem megint leütött valaki (ez már kezdett rossz szokásommá válni), a szegény trollt viszont meggyilkolták, ráadásul az én feszítővasammal.

A kihallgatás során nem tudtam bebizonyítani az ártatlanságomat, ezért hamarosan Ankh-Morpork egyik legendás cellájában találtam magam. Megpróbáltam rendszerezni az elmúlt nap eseményeit, amikor hatalmas patkány futott ki a cella közepére. Érdeklődve figyeltem a rágcsálót, ügyelve arra, hogy ne csapjak semmiféle zajt. Egy ideig semmit sem csinált, de kis idő múlva beszaladt a szemközti fal egyik résébe. Mivel úgysem volt más dolgom, közelebbről is megvizsgáltam a helyet. Rájöttem, hogy az egyik nagy kő mozog, s hamarosan már a szomszédos cellában találtam magam. A másik fogoly ismert személyiség volt Ankh-Morporkban. Leonardo és a találmányai veszélyt jelentettek a város lakóira, ezért az Uralkodó úgy döntött, hogy olyan helyre zárja be a tudóst, ahol nyugodtan dolgozhat, s senkiben sem tehet kárt (kivéve persze saját magát). Azonnal rájöttem, hogy ez a cella lesz a tökéletes búvóhely Ilsa férje számára.

Hirtelen zajt hallottam a cellámból, ezért sürgősen visszavonultam. Nobby jött a jó hírrel, hogy egy vízköpő látta a gyilkosságot, s megerősítette az én vallomásomat. Szabadlábra helyeztek, de a várost nem hagyhattam el. Az Uralkodó palotájánál megvizsgáltam a falat, s csáklyával ismét bejutottam Leonardo műhelyébe. Tökéletes menedék, s reméltem, a két férfi jól ki fog jönni egymással. Ilsa is tartotta a szavát, s hamarosan a Régész Céh előszobájában beszélgettem egy igen csinos kalandornővel. Rémlett ugyan, hogy valahol már láttam, de képtelen voltam visszaemlékezni, hol. A beszélgetés során kiderült, hogy a troll maffiavezér közös ismerősünk. Mindketten sok borsot törtek a másik orra alá, s most sem akarták kihagyni ezt a kínálkozó alkalmat az összecsapásra. Összehoztam hát egy találkozót, így legalább nyugodtan átvizsgálhattam a Céh belsejét.

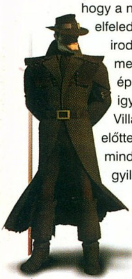
A könyvespolcon találtam egy kötetet, amely rejtekajtót nyitott meg. A raktár ajtaját mágikus biztonsági rendszer védte, nem tartottam jó ötletnek megbolygatni. Hirtelen eszembe jutott Warb, a varázsló a kaszinóból, aki saját elmondása szerint a mágikus biztonsági berendezések szakértője. Hamarosan létrejött az egyesség, a szerencsét hozó karkötőért cserébe Warb elárulta, miként lehet hatástalanítani a rendszert. A terem óriási volt, s a Mundy által megadott sorszám nélkül esélyem sem lett volna megtalálni a keresett ládát. Az üvegvitrint a gyémántfoggal

nyitottam fel, majd a vázát összetörve megszereztem a hőn áhított kardot. Itt óriási hibát követtem el. Vissza akartam térni az irodámba, de az egyik sikátorban valaki üldözőbe vett. Menekültem, de hiába, a gyilkosom sokkal gyorsabb volt. A nagy kaszás azonban mégsem jött el értem. Ez két dolgot jelenthetett, vagy nem haltam meg, vagy pedig élőhalott lettem. Az első változatot kapásból el kellett felejtenem, hiszen eltemettek. A második nem volt túlságosan bíztató, de nem tehettem ellene semmit. Beléptem Ankh-Morpork népes élőhalott táborába, mint vérfarkas.

ACT 3

Vérfarkasként meg kellett tanulnom természetfeletti érzékeimet használni. Bármikor átváltozhattam farkassá, s ilyenkor a szaglásom és a hallásom félelmetes fejlődésen ment keresztül. Rögtön ki is próbáltam a farkas létet, s követtem a sírom körül terjengő idegen szagot, amely a gyilkosság színhelyéhez vezetett. Alaposan körbeszaglásztam a tetthelyet, de csak egy darabka moszatot sikerült találnom. Emberi alakomat felhasználva meglátogattam Von Uberwald grófot. Az öreg nagyon rosszul nézett ki, látszott, hogy nem sok ideje volt már hátra. Mindezek tetejébe még a Halál is megjelent. Ő természetesen tudott a gyilkosságokról, de persze semmit sem volt hajlandó elárulni róluk. Az egyetlen támpontom a moszat volt. A gróf említett egy könyvet, amelyben talán megtudhatok arról a növényről valamit. A kastély könyvtára kis túlzással a tudás tárházának is nevezhető volt. A katalógust felhasználva hamar megtaláltam a keresett művet, s sikerült megtudnom, hogy ez a fajta moszat csak a város alatt húzódó csatornarendszerben tenyészik. Utánanéztem a csatornahálózatnak is, s hamarosan meg is találtam, amit kerestem. A föld alatt ismét alakot változtattam, s követtem a sorozatgyilkos szagát. Egy

barlangba jutottam, ahol a szemétben nyakéket találtam. Emlékeztem rá, hogy Ilsa férje nagy műgyűjtő, s nem haboztam hozzá fordulni segítségért. Megtudtam, hogy a nyakék az egyik rég elfeledett szekta jelképe. Az irodámban sikerült meglepnem Nobbyt, aki éppen az íróasztalomat igyekezett felfeszíteni. Villámgyorsan kidobtam, de előtte még kiszedtem belőle mindent, amit a gyilkosságokról tudott.



Az Octarin Parrotban a csapost a bűntényekről kérdeztem. Egyedül a Kereskedők Céhében elkövetettről hallott, arról el is mondott mindent. A hirdetőtáblán érdekes felhívást találtam. Takarítókat kerestek a Láthatatlan Egyetem új szárnyába. Tudtam, hogy ott is történt gyilkosság, ezért elhatároztam, hogy meglátogatom a neves intézményt. Előtte azonban besurrantam Sapphire öltözőjébe, s farkasként kiszagoltam, hol tartja a legerősebb troll kölnijét. Új szerzeményemmel felszerelkezve magabiztosan kopogtattam az Egyetem ajtaján. A házvezetőnő nyitott ajtót, s rövid felvételi után megkaptam az állást. A varázstanoncok szobájában a rendetlenség hatalmas volt. Alaposan átkutattam a szekrényeket, de nem találtam semmi használhatót. A tábla azonban farkas szemmel igencsak érdekesnek bizonyult.

Felhasználtam az információt, amelyet Two Conkerstől szereztem az elfeledett templomokról, s kijelöltem tananyagként a diákoknak. Az egyik majd csak lépre megy, s megszerzi nekem azt a könyvet.

Itt sajnos abba kell hagynom a történetet, mivel kifutottam a helyből. A következő hónapban viszont megtudhatjátok, miben függnek össze ezek a gyilkosságok, a gyönyörű Carlotta milyen szerepet játszik bennük, és miért kellett meghalnia szegény Malachite-nak.

VÉLEMÉNY

Egyszerűen nem találok szavakat. A Discworld Noir félelmetesen jó kalandjáték, meg merem kockáztatni, hogy simán veri az előző részeket. Nehézségben bizonyosan, de azt hiszem, a grafikára sem lehet egy szavunk sem. Igaz ugyan, hogy a rajzolt animációk sokkal színesebbek és vidámabbak, de a Noir sötét sztorijához a jelenlegi stílus még inkább illeszkedik. Az igazat megvallva még csak a bétát teszteltem, s nem kaptam hozzá kézikönyvet. Így meglehetősen nehéz volt rájönnöm, hogy a noteszbe felírt információkat tárgyként is lehet használni a környezetünkben. Ezáltal kissé bonyolultabb dolgunk lesz, de szerencsére a már haszontalan feljegyzéseket Lewton kihúzza, s így nem kell velük bajlódnunk.

A külcsín mellett meg kell még említenem a zenét és a hangot szolgáltató színészek teljesítményét is. Teljesen odáig voltam, amikor a Régész Céh halljában az Indy filmek indulóját véltem kihallani a zenéből. Az ilyen és ehhez hasonló apró részletek iszonyúan feldobják a programokat.

Nagyon tetszettek még az apró utalások, melyek egyik kedvenc filmemre, a Casablancára vonatkoztak. Aztán ott volt a Lara Croft utánzat is, akinek a szövegeit érdemes lefordítani: én fetrengtem a nevetéstől.

Bátran le merem írni, hogy a Discworld Noir az én listámon igencsak előkelő helyen fog végezni. Ezekben az ínséges időkben öröm ilyen pompás játékkal játszani, s bátran ajánlom minden fanatikus kalandjátékosnak.

Mocsy

GAMELAND PC CD SHOP

1201 Bp, Baross u. 55.
Tel.: 284-1471, 283-0230/36
Nyitvatartás: H-P: 10-20 SZ-V: 10-18

1073 Bp, Erzsébet krt. 21.
Tel.: 06-209-441-564
Nyitvatartás: H-P: 10-18 SZ: 10-14

1156 Bp, Páskomliget út 10.
Tel: 06-309-241-814
Nyitvatartás: H-P: 10-20 SZ-V: 10-18

TAGSÁGI AKCIÓ!

Egész nyáron át:

Tagsági hosszabbítás: 1,500,-
Tagsági váltás: 3,000,-

Rendkívüli akciós árak!

Commandos: Beyond the Call of Duty	6,490,-
Settlers III.	6,990,-
Age of Empires	7,490,-
Quake 1 Pack (Quake1 + 2 küldetés CD)	3,990,-

További akciós árakról érdeklődj üzleteinkben!

Tagsági kártya előnyei:

- CD vásárlás esetén legalább 10% kedvezmény
- a Csili-ben FÉLÁRON játszhatsz 6 db hálózatba kapcsolt 3DFx-es gépen
- a kiválasztott CD-t otthon kipróbálhatod

VISZONTELADÓKNAK további kedvezmények!
CSOMAGKÜLDÉS AZONNAL!

Ha ezt a kártyát kitöltve behozod valamelyik üzletünkbe, vagy postán visszaküldöd, AJÁNDÉKOT KAPSZ!

Kérd ingyenes tájékoztatónkat és árlistánkat!

TAGSÁGI KÁRTYA

Név: ....
Cím: ....
Tel: ....

Tagsági szám

EXTREME COMPUTERS GAME CLUB

Új és használt komplett gépek, alkatrészek adás-vétele. Már meglévő konfigurációk bővítése, tuningolása GARANCIÁVAL! Szervíz és szaktanácsadás. Hibás monitorok javítása.

Felhasználói, játék és oktatóprogramok nagy választékban kaphatóak, megrendelhetőek, postai utánvéttel is! Amennyiben ezt a hirdetést bemutatod üzletünkben, 1 óra játék esetén + 1 óra játékidőt bocsájtunk rendelkezésetekre!

Éjszakai és hétvégi terembérlet oktatási és játék célra kedvező feltételekkel!

Címünk: Budapest 1065. VI. Podmaniczky u. 2.
Tel: 06 209 21 86 86 / 06 209 808 265
T/F: 302 86 88
Nyitva: H-P: 10-19

Bruttó 25.000.- Ft feletti vásárlás esetén OTP HITEL LEHETŐSÉG, akár KEZES NÉLKÜL is, 25 perces helyszíni ügyintézéssel!

Cyrix M2 333 MMX
PI TX pro alaplap
32 MB SD RAM
1,6 GB Seagate HDD
S3 Trio (1MB)
14" Likom Dig. OSD.
A4 Tech'98 mouse
Win95 Hun bill.
Minitorony
bruttó 99.999.-

PII 400 Klamath
PII Abit Bh6 ATX
128 SD pc100 RAM
8,4 GB Quantum HDD
Creative Riva TNT (16MB)
ASUS 40x CD
17" MAG D700
A4 Tech'98 mouse
Win95 Hun klav.
ATX Miditorony
bruttó 280.000.-

PII-333A (Slot1)	18.500.- bruttó
PII-366A (PPGA)	19.000.- bruttó
PII-400 (Klamath)	50.000.- bruttó
15" Licom dig. mon.	37.000.- bruttó
17" MAG dig. mon.	75.990.- bruttó
64 MB SDRAM	11.300.- bruttó
128 SDRAM	24.000.- bruttó
VoodooII 12MB	20.000.- bruttó
VoodooIII 3000	44.900.- bruttó
32x Sony CD	11.900.- bruttó
3,2 GB HDD	23.000.- bruttó
4,3 GB HDD	26.050.- bruttó
8,4 GB HDD	35.000.- bruttó
SB 128 PCI	10.000.- bruttó
Samsung írható CD	330.- bruttó

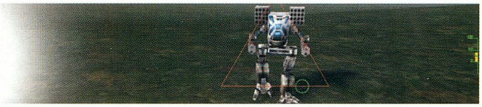
AKCIÓ - AKCIÓ - AKCIÓ - AKCIÓ - AKCIÓ - AKCIÓ
3Dfx VOODOO 1 bruttó 14.000.-
PII - 266 CELERON bruttó 12.000.-
AKCIÓ - AKCIÓ - AKCIÓ - AKCIÓ - AKCIÓ - AKCIÓ

TENSION

Tagsági típusa	Ára:	FT/Óra:	Kedv.
½ évre szóló tagsági	3.000.- Ft	350.- Ft	12%
1 évre szóló tagsági	5.000.- Ft	300.- Ft	25%
VIP (örökös) tagsági	7.000.- Ft	200.- Ft	50 %

Minden hardver cikkre fix -3% ! Ingyenes szervíz és hardver tuning!!

Mechwarrior 3



Mikor is volt? Hihetetlen, de a MechWarrior 2 már hat éve megjelent. Akkoriban még csak DX4-100-as gép kellett hozzá, s a hitetlen amigásoknak leesett az álluk. Abban az időben egyszerűen nem volt vetélytársa az óriásrobotok világában, s a kiadó (Activision) úgy gondolta, hogy ezzel a sorozattal megfogta az Isten lábát. Hatalmasat tévedtek. A cég hibát hibára halmozott, s két éven belül a padlóra került. Annyira rosszul ment nekik, hogy még a FASA-val kötött

szerződésüket is fel kellett bontaniuk, s így elveszítették a jogot az újabb MechWarrior megjelentetésére.

A legendás Microprose lett az új tulajdonos, aki leginkább a szimulátorairól volt híres. Teltek múltak az évek, de a harmadik rész egyre csak késett. Sokan el is felejtették a MechWarrior legendát, s átpártoltak a feltörekvő nemzedékhez (Earthsiege, Heavy Gear). Egy évvel ezelőtt azonban a jég megtört, s a Microprose Atlantában bemutatta a MechWarrior harmadik részét a médiának. A hatás leírhatatlan volt, a szaksajtó az egekig magasztalta a játékot, a konkurencia pedig lázasan fogott az új fejlesztésekbe.

Az elmúlt egy év alatt a hasonló stílusú programok sorra jelentek meg, de egyiknek sem sikerült elérni a MechWarrior 3 által keltett hatást. Az Activison Heavy Gear 2-je ugyan a pletykák szerint felveszi a versenyt, de jelen pillanatban még nincs a polcokon.

A MechWarrior 3 már a megjelenés napján a szerkesztőségi toplista élére tört. Szinte mindenki ezzel akart játszani, s csak életveszélyes fenyegetések árán sikerült az embereket munkára bírni. (Lazát persze így is rajtakaptuk, amint az egyik eldugott szobában tördelés helyett új hadjáratot indított).

Lássuk, mi a titka ennek a játéknak, miért lelkesednek úgy érte még azok is, akik soha életükben nem harcoltak még mechek ellen.

A TÖRTÉNET

3058-ban járunk. (Egy angol nyelvű regény, a Twilight of the Clans már feldolgozta ezt a történetet.) A Belső Szféra úgy tűnt, végre győzelmet aratott a sokáig rettegett Füst Jaguár klánon, de mint azt sejthettük, nem sikerült őket végleg elpusztítani. Az egyik világban, melynek neve Tranquil, létezik még egy erődítmény, mely szinte zsúfolásig megtelt a Klán elit pilótáival. Óriási veszély jelenthet, ha sikerül megerősödniük. Egyetlen bolygó sem lesz biztonságban abban a rendszerben, s idővel az egész térség stabilitását fenyegethetik.

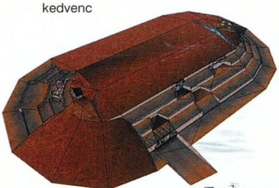
A Szféra kommandót indít, hogy még csírájában elfojtsák közeledő veszélyt. Feladatuk megakadályozni a klán kibontakozását. Az Eridani Light Horse elit pilótájaként lépünk be a történetbe, amelyben a fő támadási hullámtól leszakadva, egyedül kell felvennünk a küzdelmet az egész Füst Jaguár "mozgalom" ellen. Van még egy aprócska gond is. Mégpedig az, hogy a Füst Jaguárok bár csatát vesztettek, attól csak a haragjuk és a Belső Szféra elleni gyűlöletük növekedett. Bárkin képesek lesznek bosszút állni, s a dühüket csak fokozza, hogy a saját világukban kénytelenek harcolni.

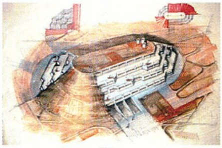
A GRAFIKA

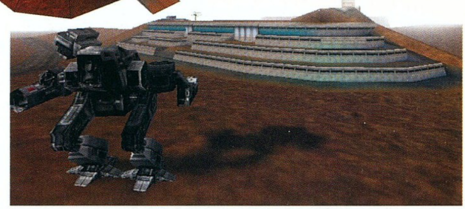
A Microprose mindent elkövetett, hogy a MechWarrior 3 grafikailag az átlag fölé emelkedjen, s azt hiszem ez tökéletesen sikerült is nekik. Nézzünk csak meg egy mechet külső nézetből, s láthatjuk, hogy milyen hihetetlenül részletesen megrajzolták a robot összes alkatrészét. Ez azonban kevés lett volna az üdvösséghez. A készítők olyan aprólékosan kidolgozott világot alkottak meg, melyben szabadon garázdálkodhatunk kedvenc

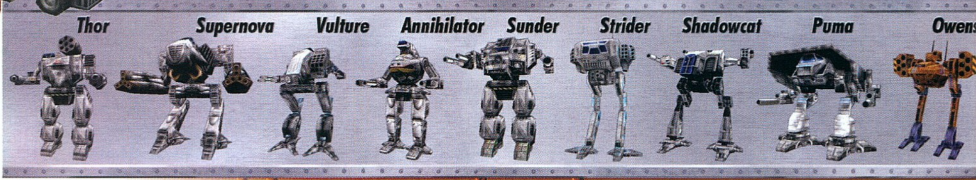
mechünkkel. Kedvünk szerint gázolhatunk át a falakon és a kisebb épületeken. A nagyobb építményeket szétrombolhatjuk fegyvereinkkel, s a bekövetkező robbanások szinte valódinak tűnnek. A terepen hegyek, dombok, tavak és folyók törik meg a táj egyhangúságát. Ezek azonban nemcsak díszítő szerepet látnak el, az okos pilóták kihasználják őket a csatában is. Nincs is meglepőbb annál, amikor valamelyik hegygerinc mögül váratlanul mechek bukkannak elő, s hátba támadják a mit sem sejtő áldozatot. Nem árt tudni, hogy a folyókban és tavakban nincs gond a fegyverek hűtésével, a víz megteszi azt helyettünk.

A rakéták becsapódásainak a helyén kráterek keletkeznek, melyek









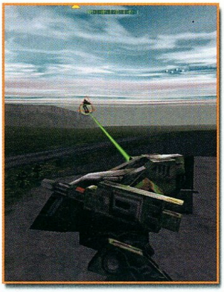
Thor
Supernova
Vulture
Annihilator
Sunder
Strider
Shadowcat
Puma
Owens

tovább nehezítik az előrenyomulást. A sérült mechek csonkjaiból fémhuzalok és drótok lógnak ki, s a figyelmesebb szemlélők még az elektromos kisülések által okozott szikrákat is felfedezhetik.
A pilótafülke is sérül, kisebb repedések jelennek meg rajta egy-egy csúnyább találat után.
A bolygón található összes éghajlati zónában bevetésre kerülünk. Ez azért érdekes, mivel más felszerelés kell a sivatagban és más a sarki jégsapkákon.

A grafika mellett illik néhány szót ejteni a MechWarrior 3 bevezető animációjáról. Ez annyira jól sikerült, hogy a Hasbro a nagy amerikai mozik műsorára is felrakta előzetesként. Tény és való, csak pozitív jelzőkkel tudom illetni ezeket a képsorokat, melyek élethűen visszaadják a városi ütközetek izgalmait. Még pár év (és néhány újabb generációs 3D gyorsítókártya), s már a játék motorja is ilyen lesz.

HANGHATÁSOK

Egy szavunk sem lehet ezekre sem. A lövések és a robbanások



CNN-t megszégyenítő részletességgel áradnak a hangfalakból, s a robotok léptei által keltett dübörgő hang még órákkal a gép kikapcsolása után sem felejthető el. A bevezető animáció és az eligazítások angolul szólnak, de sajnos a szöveget nem lehet kiíratni. Ez néha gondot okoz, mivel a statikus zörej igen erős a beszédben. Még szerencse, hogy küldetés közben le lehet kérni az elsődleges és másodlagos célt, így tudjuk, hol tartunk a feladat végrehajtásában.

A MECH MANAGEMENT

Ez az a rész, amely igazán naggyá teszi a MechWarrior 3-at. A történet elején még csak néhány felderítő mechhel rendelkezünk, de az idő múlásával új pilóták is az egységhez csapódnak. Ezek nagyon sok feladatot levesznek a

Nem tudom, hogy feltűnt-e számotokra az, hogy a játék intrójában annyi cég lobogtatja meg a logóját, mint amennyit még eddig soha nem láthattunk egymás után. Először is ott van az Activision, akié az eredeti jogok voltak. Ők természetesen nincsenek a listán, mert idő közben megjelent a színen a FASA, akik még idejében, a MechCommander megjelenése előtt visszavették a jogokat szegényektől (azóta is bőszen készítgetik a rút kiskacsa folytatását, a Heavy Gear II-t). A BattleTech világra építhető sorozatot a Zipper Interactive (DeathDrone, Recoil) folytathatta, akik a Microprose-on keresztül terjeszthették saját játékaikat. A sorozat sikerein felbuzdulva még több cég csatlakozott. A végleges névlista pedig úgy tűnt, hogy kialakult. Ott volt a Hasbro (akik megszerezték a Microprose-t), maga a Microprose, a Mondo Media (ők készítették az animációkat), a FASA, a Microsoft (aki a FASA-t kebelezte be időközben) és persze a jó öreg Zipper Interactive, aki végül is az egészet kivitelezte. Köszönjük Zippy!

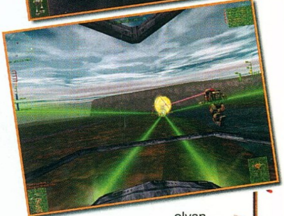
▶MOST AKKOR KI IS?

vállunkról, de sajnos nem túl okosak.

Sokat dobhat viszont a túlélési esélyeiken az, ha mi szereljük fel az ő gépeiket is.

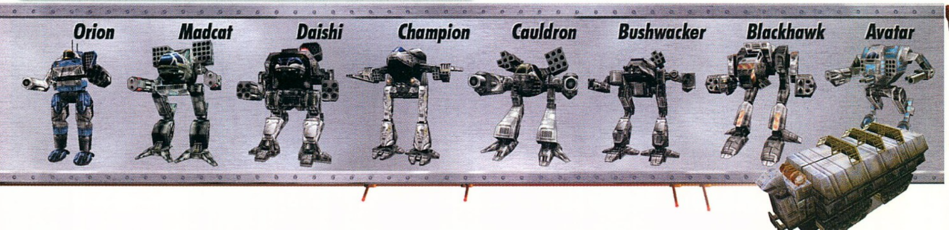
A magam részéről azt vallom, hogy minél nagyobb egy mech, annál több esélyem lesz az életben maradásra. Alapelvként el kell fogadnunk, hogy a Klán fegyverek és felszerelések sokkal jobbak a hagyományosaknál. Kezdetben még nincs belőlük raktáron, de nem kell pánikba esni, néhány küldetés után már bőven lesz miből válogatnunk. Nagyon fontos a megfelelő páncélzat biztosítása. Ettől függ, hogy a gépünk mennyi ideig bírja a tűzharcot. Tapasztalatom szerint a legkritikusabb pont a törzs és a két kar. Én ezeket erősítettem meg a lehető legjobban. Hátulra nem raktam semmit, hiszen hátrálni is lehet. Fontos, hogy mindig szemben legyünk az ellenfelünkkel, hiszen csak így győzhetjük le. Később le kell cserélnünk a hagyományos páncélt a Klánok FF szériájára.

Minden testrész adott számú "critical" ponttal rendelkezik. Ezek határozzák meg, hogy mennyi páncélt, felszerelést, illetve fegyvert pakolhatunk oda. Értelemszerűen a törzsek bírják el a legtöbb súlyt, de nem szabad kihasználatlanul hagyni a lábak kapacitását sem. Sok helyet megspórolhatunk, ha ez utóbbiakra tesszük a hűtőbordákat. Elővigyázatosságból tegyünk néhány fegyvert a törzsre is. Volt

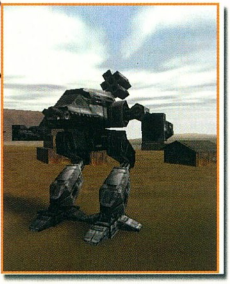


olyan küldetés, amelynek során mindkét karom leszakadt, s nem tudtam semmilyen fegyverrel támadni. Újra kellett kezdenem az egész missziót, pedig már majdnem a végén jártam.

A fegyverek közül a leghasználhatóbbnak a messzehordó lézereket tartom. Ezekhez nem kell lőszer, s csak a megfelelő hűtésről kell gondoskodnunk. A hőelemek közül is a Klán által készített duplákat használtam. Nem árt tudni, hogy egy gépre csak egyfajta Heat Sink kerülhet. 15-20 ilyen elem már bőven megfelel. Az óvatos pilóták



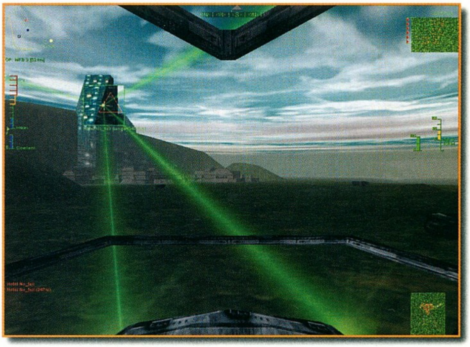
JÁTÉKLEÍRÁS



mindenképpen feltesznek rakétaelhárító rendszert, de az igazat megvallva nem voltam róla túl jó véleménnyel. A kilőtt rakétáknak csak a 10 százalékát hatástalanította, ez egy idő után felbosszantott. Szintén nem használtam az ugrószerkezeteket, de nem is volt rájuk szükség egyetlen küldetésben sem. A Klánok által használt Targeting Computer viszont nélkülözhetetlen. Segítségével becélozhatjuk az ellenséges mechek lábait. Ez azért fontos, mert így a fegyverzet megmarad, s komoly esélyünk van arra, hogy az egész robotot ezúttal a saját oldalunkon újra fel tudjuk használni. A gépek sebessége egyik küldetésben sem volt igazán fontos, de azért nem árt tudni, hogy a motort is ki lehet cserélni. Fejleszthetjük a mech belső vázát is, de túl sok értelmét ennek sem láttam.

A HARC

A jól felszerelt mechet nagyon nehéz levadászni. A Jaguárok ereje a technikájukban rejlik, de néhány küldetés után ez az előny eltűnik. Fontos, hogy mi szúrjuk ki először az ellenfelet, s rögtön támadjuk meg a legerősebbet. Általában igaz, hogy a legnehezebb robotok a legveszélyesebbek, hiszen ők hordozzák a legpusztítóbb fegyvereket. Csak biztonságos távolságból szálljunk szembe ezekkel a behemótokkal, de az sem buta ötlet, ha először a wingmanjainkkel meggyengítjük őket. Igaz ugyan, hogy azokat könnyűszerrel leszedik, de ez idő alatt mi a háttérből kényelmesen célba vehetjük a lábaikat. Nem kell aggódni, a saját kilőtt mechjeink pilótái túlélik a harcot, s a következő küldetésben már az általunk hidegre tett robotok nyergében csatlakoznak a küzdelembe. Harc közben az energiafegyverek által keltett hő a legnagyobb ellenfelünk. Nem megfelelő hűtés esetén a központi számítógép károsodik, vészhelyzetben pedig az egész rendszer kifagy. Gondolom, nem kell ecsetelnem, mit is jelent, ha közelharcban a gépezetünk egyszer csak leáll. A hő levezetésének a legkönnyebb módja a hűtőfolyadék. Ez azonnal hat, viszont csak korlátozottan használható. Gyakran előfordul, hogy csata közben komoly sérüléseket szenvedünk. Pánikra semmi ok, hiszen erre fejlesztették ki az MFB-ket, melyek a harcmezőn is képesek elvégezni a legfontosabb javításokat. Fontos tudni, hogy ezek a csonkolt végtagokat nem illesztik helyre, csak a páncélzatot, a lőszerkészletet és a hűtőfolyadékot pótolják.



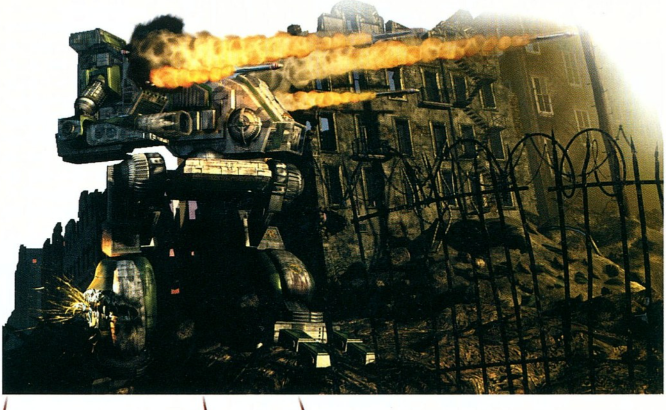
AZ ELLENFELEK

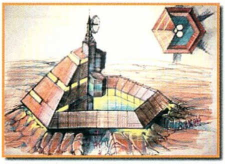
Leginkább ellenséges robotokkal kell megvívnunk, ők jelentik a legfőbb veszélyt. Nem szabad azonban lebecsülnünk az Elementálok hatékonyságát sem. Ők a Klánok elit gyalogos harcosai, akiket egész életükben a mechek elleni harcra neveltek. Lézerrel és rakétavetőkkel lettek felszerelve, de csak akkor veszélyesek, ha csoportosan támadnak. Rajtuk kívül a páncélautók tartoznak még az ellenség arzenáljába. Ezek sem jelentenek komoly veszélyt a jól felfegyverzett mechre, de a biztonság kedvéért nem árt őket már messziről felrobbantani.

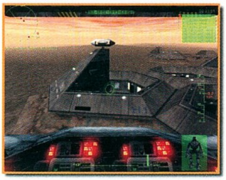
Ugyanebbe a kategóriába sorolom az ágyúkat. Ezek hatótávolsága nem éri el a nagy hatótávolságú lézerekét, s így biztonságos távolságból semlegesíthetők. A levegőből egyedül a helikopterek támadnak, de nekik elég egytlen lézersugár, s szárnyaszegetten csapódnak a földbe.

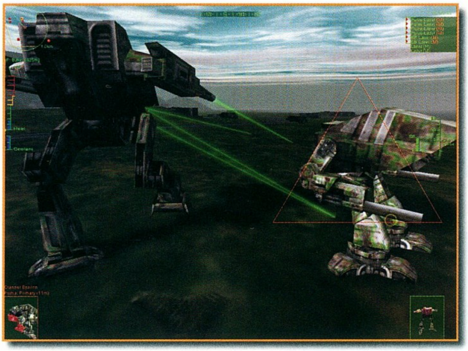
A KÜLDETÉSEK.

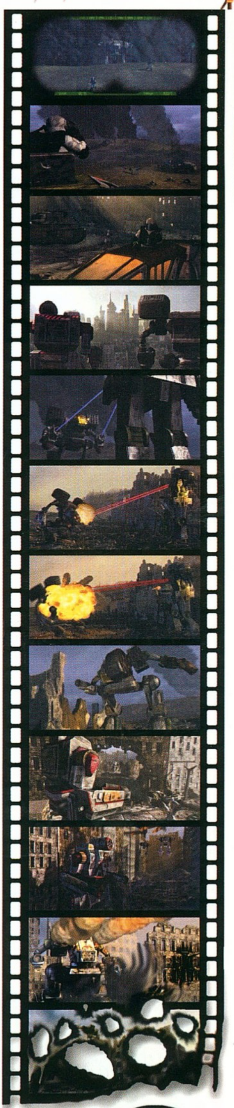
A MechWarrior 3 remek grafikus motorral büszkélkedhet, viszont ugyanez nem mondható el küldetéseiről. A baj az, hogy szinte az összes küldetés ugyanarra a kaptafára készült, s csak nagyon ritkán történik valami változás. A cél általában egyszerű, el kell jutnunk a kijelölt navigációs pontokra (s útközben meg kell semmisítenünk a Füst Jaguár erőket), vagy el kell kísérnünk az MFB-ket a főhadiszállás által meghatározott helyre. Időlimittel egyetlen egyszer találkoztam, amikor egy utánpótlást szállító vonatott kellett megsemmisítenem. Először mindig elveszítettem a küldetést, de aztán később megtaláltam a megoldást. Egyszerűen csak a sínek mellett kellett várakoznom, s a kicsike önként a lézereim elé zakatolt. A felszíni küldetések mellett a föld alatti csaták üdítő változatosságot jelentenek. Ebben a szituációban nem árt módosítani a fegyverzetet, a nagy hatótávolság nyújtotta előny











elveszik. Ilyenkor le kell cserélnünk a lézereket. Sokan nem szeretik a gépágyúkat, de közelre iszonyatosan erősek. Talán a legjobbak arra, hogy fellökjük az ellenfelünket. Amíg a földön hever, azt teszünk vele, amit akarunk. (Ilyenkor érdemes lábra célozni, mert akkor nem tud felállni.)

Összesen húsz küldetést kell teljesítenünk. Az utolsó néhányban a sarkvidéken található erődöt kell bevennünk. A várakozásokkal ellentétben a MechWarrior 3 vége nagyon könnyű lett. A sarkvidéki hideg levegő feleslegessé teszi a hűtőbordákat, s így nyugodtan telepakolhatjuk a mechet lézerekkel. Öt ER lézer már egyetlen sikeres találattal kirobbanthatja valamelyik Anihilator lábát. Az utolsó küldetés viszont iszonyú csalódás volt. Négy állig felfegyverzett mechet állítottam csatasorba, s azt vártam, hogy a Füst Jaguárok végeérhetetlen hullámokban támadnak. Ehelyett jött négy közepesen erős mech, amelyeket egyedül leszedtem, s máris vége volt a játéknak, bámulhattam a véganimációt.

Először nem is akartam elhinni, hogy befejeződött (másfél napomba telt a 20 küldetés teljesítése), de rá kellett döbbennem, egyelőre meg kell, hogy elégedjek ennyivel.

Nem tartom ugyan kizártnak a küldetéslemezek megjelentetését (ezt a motort kár kihasználatlanul hagyni), de egyelőre szó sincs ilyesmiről.

Ettől az aprócska hibától eltekintve azonban pontosan azt kaptam, amit vártam. Tökéletesség, pontosság, aprólékosság és fergeteges látvány; e szavakkal tudnám leginkább illetni a MechWarrior 3-at. Igaz ugyan, hogy a Starsiege megjelenésével meginogott a belé vetett hitem, de szerencsére rengeteget fejlődött a korainak nevezhető demó verzióhoz képest. Most már csak annak örülök, hogy a mérce ismét feljebb került, remélhetőleg ennél rosszabb szimulációt soha többé nem kell a kezünk közé venni. Összevetve, a játék minden tulajdonága mellé pipa került, jelesre vizsgázott mind nálam, mind pedig a teljes szerkesztőség körében. Nos, akkor "All systems nominal", "Group fire engaged", és gyerünk, adjunk még egy nagy pofont a Füst Jaguároknak! Pozvál?

Chris
chris@vogel.hu

96%

3DFX D3D

Microprose / www.mechwarrior3.com

Pentium 266 / 32 MB RAM / 300 MB HDD

96%
93%
98%

Quake rovat

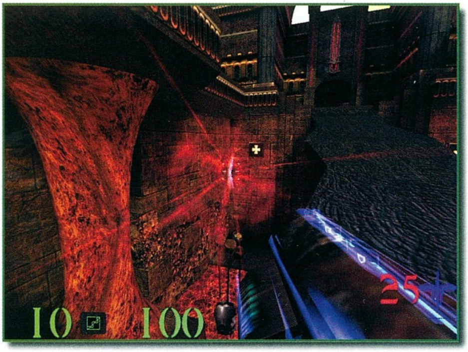
Néhány hónapja a Q3 fejlesztése még javában folyt, csupán néhányan pillanthattak be a titkos texasi boszorkánykonyhába. Lestük minden szavukat, és próbáltuk magunk elé képzelni a még cseppfolyós állapotban lévő új programot: milyen is lesz ez az izgalmas, új játékszer… Azután jött az a bizonyos kiszivárgott korai tesztváltozat, amelyben minden nagyon félkész volt még; ígéretesnek tűnt, de nem állt össze egyetlen egésszé. Technológiai bemutatónak elment, de nem játéknak.

Már akkor feltűnt valami, amit furcsálltam a korai beszámolókban. Többször elhangzott, hogy „it's extremely fun to play..." Megragadt bennem ez a szó: fun.

Több mint egy hónapja, hogy végre kijött az első igazi, játszható tesztváltozat, ám először csak Macintosh-ra, majd pár nap múlva Linux alá. Mi pedig, rosszarcú vindózosok, csak vártunk, szorgalmasan tanulmányoztuk a screenshotokat, készültünk az első valódi találkozásra.

Két hétre rá, május 12-én végre tényleg eljött a nagy nap, belemélyeszthettük fogunkat a Q3A (kissé még nyers) piros húsába. Nyamm! Először szájtátva bámultam az ismeretlen vidéket, azután pár óra önfeledt játék következett (nem volt könnyű magyar szervert találni), majd rövid, elismerő elcsendesedés. Huh, ez bizony jó volt!

A korai hírmondók szava jutott ekkor eszembe. Hogy mennyire igazuk volt! Még soha nem nevettem ennyit játék közben! Milyen jó móka volt üldözni egymást hatalmas, űrbéli stégeken, pattogni, mint a bolha, a füstölgő rakétákat kerülgetve összeütközni a levegőben, vagy éppen ordítva kiesni a tátongó semmibe. Ez aztán az igazán jó muri!



Többé már nem képzelheted magad egyjátékos módban pokolbéli vagy űrbéli szörnyek ellen harcoló magányos hősnek, nincsenek rejtélyes küldetések, titkos kulcsok, megoldandó feladatok. Ebben a játékban legfeljebb a hozzád hasonló harcosokkal együtt különféle arénákba vetett gladiátor szerepébe élheted magad. Nem kell megmentened a világot, nem kell küzdelmes harcok árán megsemmisítened a dimenziókaput, melyen át a pokol minden szörnyei bejutottak világunkba. A célod egyszerű pontszerzés, jobbnak lenni, mint a többiek. A „hangosbemondó" figyelmeztet is pillanatnyi állásodra, ha elveszted vagy megszerzed a vezetést, ezzel is erősítve az aréna-hangulatot. A fegyverek kicsiny ikonokat, a tölténycsomagok sematikus jelleget kaptak: az elsődleges cél nem az élethűség, inkább a könnyű azonosítás, a játékmenetre való koncentráció.

Bizony, hiába folytatja elődei hagyományát, ez a játék valami új, valami más, mint akár a Wolfenstein3D vagy a DOOM, akár a Quake vagy a Quake II. Nem csupán tetszetősebb grafikai motort kapott (soha életemben nem láttam még ilyen gyönyörű élő grafikát, ilyen összetett architektúrát), nemcsak újabb jó ötletekről szól (pedig van belőlük számos), hanem új hangulatot, új érzést is jelent egyben. Hogy ez a hangulatváltás pozitív vagy negatív, azt mindenkinek magának kell eldöntenie.

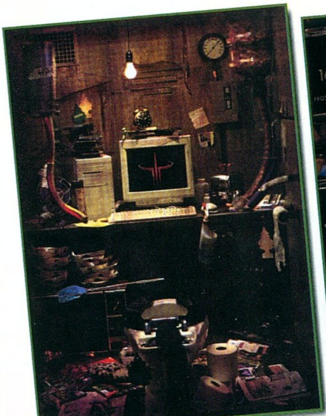
Carmackék ismét megmutatták, mi az elképzelésük a számítógépes játékról itt és most, a technika jelenlegi szintjén.

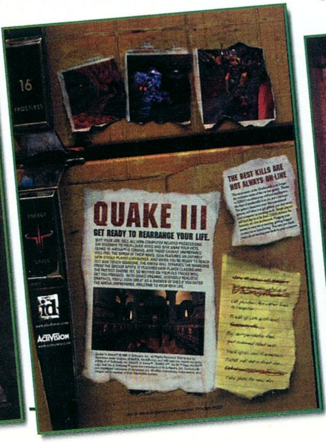
A döntés most már a miénk: szeretni fogjuk-e, elfogadjuk-e ezt is, megszeretjük-e a DOOM, a Quake vagy a Quake II után, mellett, helyett? Vagy éppen idegennek találjuk majd, és nem érint meg bennünket?

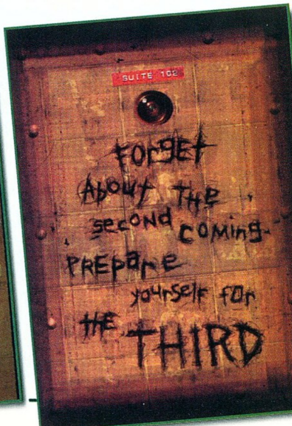
Könnyen el tudom képzelni, hogy ezt a játékot azok is szórakoztatónak találják majd, akik eddig idegenkedtek ettől a stílustól (persze, ha képesek levetni esetleges korábbi előítéleteiket).

Az biztos, hogy már az első héten több millióan letöltötték, és valamelyik hír alapján kb. tízszer annyi q3-szerver volt üzemben az Interneten, mint ahány Unreal szerver. És ha beindítjátok a GameSpyt, gyorsan kiderül: a játék tesztváltozata azóta is nagy népszerűségnek örvend: a szerverek teli vannak, emberek tömegei játsszák nap, mint nap boldogan.

Gaba
gaba@quake.pganet.com







Rockfire család

Nagyon bíztató jel, hogy újabb játékvezérlő-gyártó talált hivatalos hazai forgalmazóra. E távol-keleti cég termékpalettáján meglepően sokféle játékvezérlő található. Bevallom őszintén, hogy - habár csak képeken, de - láttam a teljes Rockfire kínálatot, és elmondhatom, hogy a legmezeibb kétgombos joytól kezdve a legdurvább repülő-szimulátor szettig szinte minden megtalálható benne. Természetesen a legújabb divatirányzatot követő Force-feedbackes termékek sem hiányoznak a kínálatból. A forgalmazó ígérete szerint az összes termék még az idén piacra kerül. A jelen tesztre kapott vezérlők az alsó- és középkategória képviselői, ezek egy részét a nagyérdemű akár személyesen is kipróbálhatta az Info '99 kiállításon, a Kelly-Tech standján. Lássuk őket szép sorban.

FIRE BAT II

A verekedős- és platformjátékok kedvelőinek - a konzolhangulatot megalapozandó - igazából a különféle gamepadek jelentik a megoldást. A Rockfire egyik legegyszerűbb padje a „TűzDenevér 2", mely az iránykorong mellett hat független tűzgombbal rendelkezik. Két extra gomb is található rajta, melyek a két elsődleges tűzgomb (A, B) auto-fire változatai.

SILVER HAWK III

Komolyabb gombigényekkel rendelkező játékosoknak találták ki a Silver Hawk III-at. A pad nyolc teljesen független tűzgombbal rendelkezik, melyek közül kettő flippergomb. Két üzemmód-kapcsolót találhatunk a vezérlőn, az egyikkel az autofire funkciót (A és B gombokra) tudjuk ki-be kapcsolni, a másikkal pedig a négy elsődleges tűzgombot tudjuk virtuálisan felcserélni (A/C, B/D, C/A, D/B). A nyolc gomb tökéletes működéséhez külön meghajtószoftvert kell telepítenünk (floppyn mellékelve). A vezérlő fogásra meglehetősen jó, a gombjai is kézre állnak.

FIRE PLUS

A Rockfire legegyszerűbb joya a Fire Plus nevet kapta. Felszereltsége négy tűzgomb, melyek a kar alján levő kapcsolóval autofire módra állíthatók. A talapzaton található négy tapadókorong, melyek akciódúsabb játék esetén is jó rögzítést biztosítanak. A kar kivitelezése egyszerű, kisebb mérete és könnyű kiteríthetősége miatt fiatalabb versenyzők is bátran beszerezhetik.

WINDSTORM

A ma már alapfelszereltségűnek minősíthető WindStorm igen jól vizsgázott, legalábbis nekem ez tetszett a legjobban. A négy tűzgombbal és panoráma gombbal felszerelt joyt a még hevesebb mozdulatok esetén is megfelelően tartó, erős tapadókorongok rögzítik az asztalhoz. A karon levő csuklótámasz nagyon kényelmes fogást biztosít, a kezünk hosszabb játék esetén sem fárad el. A tűzgombok elhelyezése a CH Flightstickével azonos, kicsit tanulni kell a helyüket, de megszokható. A kar visszahúzó ereje közepesnek mondható, nekem pont megfelelőnek tűnt. A gázkar hiányától eltekintve a WindStorm igen jó joysticknek bizonyult.

AVANTGARDE

A WindStorm nagytestvérének mondható AvantGarde már több szolgáltatást nyújt. A joy a négy tűzgomb és a panorámakapcsoló mellett digitális vezérlésű, analóg gázkar funkciót is kapott. A kar talapzatán négyállású kapcsoló található, mellyel többek között CH Flightstick Pro és Thrustmaster FCS kompatibilitást állíthatunk be (az eszközkezelőben ennek választjuk ki). A digitális vezérlésű gázkar valójában két gomb. Ennek kétféle üzemmódja van: az automatikusan középreállós és a sebességtartós. Beállítását a gépkönyvben megtalálhatjuk. A karon sajnos nincs csuklótámasz, és a visszahúzó ereje is erősebb a WindStorménál, ezért a hosszabb játék kicsit fárasztó vele. A kistesó tapadókorongjait sem találjuk meg rajta - a stabilitást a talapzat nehezítésével érték el. A tűzgombok elhelyezése teljesen kézre álló, egyedül a digitális gáz gombjait kell kicsit megszokni.

DAREDEVIL RACING KIT PRO

Az autós játékok kedvelőinek az igazi megoldást a különféle kormány-váltó-pedál kombinációk jelentik. Az FFB-s darabok egyelőre még igen drágák, és bár kétségtelenül élvezetesebb játékot kínálnak, sokan a hagyományos megoldást választják. A DareDevil kivitelezését tekintve átlagosnak mondható. A kormány könnyen kezelhető, abszolút egykezes kivitel. Ezt elősegítendő a teherautósofőröknél divatos „kormánygomb" is helyet kapott rajta. A gázkar „racsnis" megoldású, korrektül állítható. A pedálok igen kis erőkifejtéssel használhatók. A pedálzaton található kapcsolóval állíthatjuk, hogy vagy a pedálok, vagy a gázkar működjön (flight-drive mód). A pedálokhoz joystick is kapcsolható (pl. WindStorm), így a DareDevil repülőszimulátorokhoz is kitűnően használható.

SakmaN
sakman@vogel.hu

Kelly-Tech Kft.
1146 Budapest,
Thököly út. 114/b.
Tel.: 363-2864 Fax: 363-3318
www.kellytech.hu

MI ÁLLJUK AZ EGYHARMADÁT

33%

kedvezmény a PC GURU előfizetésedre

Előfizetés 15.552 Ft helyett 1 évre kedvezményesen 12.000 Ft (fél évre 6.000 Ft).

Előfizethető a szerkesztőségben, vagy postai úton a megrendelőlap segítségével.

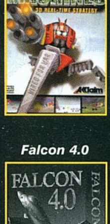
5 jó indok, hogy előfizess :

- nagy kedvezménnyel kapod a 2 CD-s PC GURU-t, TELJES játékkal
- előfizetői kártyánkkal válogathatsz speciális ajánlataink között
- PC GURU gyűjteményedből nem fog egy példány sem hiányozni
- nem érintenek az évközbeni áremelések
- kedvezményesen jöhetsz velünk táborozni

Info: Fehér Ildikó 349-4768
ildiko@vogel.hu

SPECIÁLIS AJÁNLATUNK:

Machines

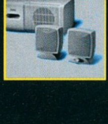


9.990 Ft helyett
7.990 Ft
Automex Kft.
1077 Budapest,
Wesselényi u. 21.

PixelView All-in-Combo 8 MB TUNER

32.000 Ft helyett
28.000 Ft
+ ÁFA
WIN COMPUTER
1067 Budapest,
Szondi u. 19.

Altec Lansing ACS 44



19.900 Ft helyett
16.500 Ft
+ ÁFA
Pixel Multimédia Kft.
1088 Budapest,
Rákóczi út 13.

Falcon 4.0

12.950 Ft helyett
8.950 Ft
CD GALAXIS
1114 Budapest,
Vásárhelyi Pál u. 8.

Saitek R4 Force Wheel

44.900 Ft helyett
39.900 Ft
+ ÁFA
HERTA Kft.
1075 Budapest,
Dohány u. 37.

AIMS Lab Videohighway Xtreme 98

32.800 Ft helyett
27.880 Ft
+ ÁFA
Multimedia Meeting Point
1075 Budapest,
Madách I. u. 2-6.

A kedvezményeket a megjelölt üzletekben lehet igénybe venni, a névre szóló előfizetői kártya bemutatásával a következő PC GURU megjelenéséig.

Cheat

STAR WARS: THE PHANTOM MENACE

Játék közben a Backspace lenyomása után írhatjuk be a kódokat:

oldcode — debug 1 szöveg megjelenítése, majd ismétlés esetén a debug 2 szöveg kiírása
happy — a 3. fegyver erősebb lesz, és az „Open your heart" szöveg jelenik meg. Ismételt beírására a fegyver visszaáll eredeti erősségére, és megjelenik a „Excellent meditating!" felirat.
from above — a kamera nézőpontját változtatja meg, a karakter szemből lesz látható („Get up on it" felirat). Újra gépelve a parancsot visszaállíthatjuk az eredeti állapotot („Get down again").
naughty naughty — hasonló az előző parancshoz („Behold my neck-spike"), majd újra („Blort!").
perf — wireframes ki/be
60fps — kijelzés változtatása (60/30)
but i feel so good — az erő színt vörösre változtatja („You're the guy with the Force"), majd ismételt beírásra visszaállítja („Play nice").
perfection — eltünteti az erő színt („Deadly force authorized"), majd visszaállítja („Nobody's perfect").
slowmo — lassabb játékmód („Super slowmo mode"), majd ismételve rendes sebesség („Normal mode").
beyond cinema — „letter-box" movie mód, ismételve visszatérhetünk a rendes módhoz („Back to 'ol pan-n-scan").
turntables — ezután a cheat kódok nem fognak rendesen működni („The tables have turned"), másodszorra a „No More Cheating for You" üzenetet kapjuk. Ha az „It was just a dream... OR WAS IT?!" felirattal találkozunk, akkor már csak a játékból való kilépés segíthet.
i like to cheat — összes fegyver, 500 lövés a 2. és 3. fegyverbe, 5 a 4-be, 1 az 5-be és 10 a 6-ba („You are now the biggest cheater in the world".
give me life — 100 health (ismételni lehet)
heal it up — 100 health (ismételni lehet)
where is gurshick — credit lista
gurshick — credit lista
brenando — „Tech Bonus!" kiírás
rex — vörös vonalak jelennek meg a menü boxok körül („Feel the power of REX").
iamqueen — Queen Amidala a főszereplő
iampanaka — Captain Panaka a főszereplő
iamquigon — Qui-Gon Jinn a főszereplő
iamobi — Obi-Wan Kenobi a főszereplő
i rule the world — „You da Man" kiírás
i really stink — a nehézségi szint könnyűre állítódik („Skill Level Set to Weenie")
fps — fps érték kijelzése
donttttt — játékos eltüntetése („That's what you get for saying that")
rrrrright — játékos eltüntetése („That's what you get for saying that")
kill me now — játékos eltüntetése („DON'T DO IT MAN!!!!")
drop a beat — hullámzó képernyő effekt („No, really, I feel fine"), ismételve az eredeti képernyő visszaáll („Back to reality")

ROLLERCOASTER TYCOON (ÚJ KÓDOK)

A park látogatóit kell az alábbi nevekkel illetnünk a cheat kódok eléréséhez:

Melanie Warn — a park látogatóinak nő a jókedve
Katie Brayshaw — hullámzó látogatók
John Wardley — a látogatók folyton elégedettek
John Mace — a hullámvasutak kétszeres árakon mennek

FUTURE COP L.A.P.D.

A kódok engedélyezéséhez az F10 lenyomása mellett az F5-öt kell használnunk. Minden kódhoz nyomva kell tartanunk az F10-et. Ha nincs már szükségünk az aktuális cheatre, akkor F6-F10, majd jöhet a következő kód, az F10 használata mellett természetesen.

[F2] [F1] [F4] [F3] [F3] [F4] [F1] [F2] — a kék játékost feketévé teszi
[F2] [F1] [F4] [F3] — pajzs visszaállítása
[F2] [F4] [F1] [F3] [F1] [F3] [F4] [F2] — elsődleges fegyver feltöltése
[F4] [F3] [F1] [F2] [F4] [F3] [F1] [F2] — másodlagos fegyver feltöltése
[F2] [F1] [F2] [F4] [F2] [F1] [F3] — harmadlagos fegyver feltöltése

Pályakódok:

Level 2	TAFRGYBIRR
Level 3	CRGRGYBLRY
Level 4	FUMRGYBLRL
Level 5	SIFUGOBLLR
Level 6	TAGUGOBLLY
Level 7	CRMUGOBLLL
Level 8	FEMUGOBYSL

EXPENDABLE

A játék indítóparamétereit kell megváltoztatnunk a cheathez. A go.exe után kell beírnunk a következő parancsokat:

-mumford — Hodspodkins mód
-whostayedlate — Rockhard mód
-whostayedlateagain — EasterEgg mód

Példa:
„C:\Expend\go.exe" -whostayedlate
Játék közben a numerikus keypad - gombjának lenyomása után írhatjuk be az alábbi cheat kódokat:

bod — cheat mód engedélyezése
mrbenn — pályaugrás
zippy — isten mód
bucketofchicken — hátsó nézet
babapapa — extra credits
crystaltips — extra élet
dunky — High Score
albertofrog — gránát power-up
bing — cheat mód tiltása

MIDTOWN MADNESS

A játék indítóparamétereit kell megváltoztatnunk a cheathez. A Midtown.exe után kell beírnunk a következő parancsokat:

-allrace — összes feladat elérhető
-allcars — összes kocsi elérhető

Példa:
„C:\Midtown\midtown.exe" -allcars -allrace

THRUST, TWIST, & TURN

A játék indítóparamétereit kell megváltoztatnunk a cheathez. A TTT.exe után kell beírnunk a következő parancsokat:

-? — segítség
-codename:laamanen007 — Bonus limuzin
-accs — összes pálya az árnyék pályákkal együtt

Példa: „c:\Thrust\TTT.exe -accs"

WARHAMMER 40K: CHAOS GATE

A data directoryban mindent megtalálhatunk, csak egy kicsit turkálódznunk kell. Minden file tartalmaz valami érdekeset, amivel nagyban megváltoztathatjuk a játék menetét. Itt vannak a fegyverek jellemzői, a megszerezhető kitüntetések, a járművek statisztikája, a psykerek ereje, egyszóval minden.
Az alábbi file-okat ajánlom a figyelmetekbe elsősorban:

Accounting.dat	Experience
SpellDef.dat	Psyker Powers
VehicDef.dat	Vehicle Statistics
WeapDef.dat	Weapon Statistics
UltNames.	Ultramarine Names
ChaNames.dat	Chaos Names

Arra vigyázzunk, hogy néhány hatás a Chaos lényeket és a fegyvereiket is érinti.

ASTEROIDS

Az összes fegyverhez és kiegészítőhöz írjuk be a játék közben, hogy issallgood.

DRAKAN DEMO

A z üzenet ablakba (/) írhatjuk be a cheateket, majd nyomjunk enter-t:

sanctuary — isten mód
smeghead — teljes egészség
debug on — debug mód be
debug off — debug mód ki

STAR WARS: RACER

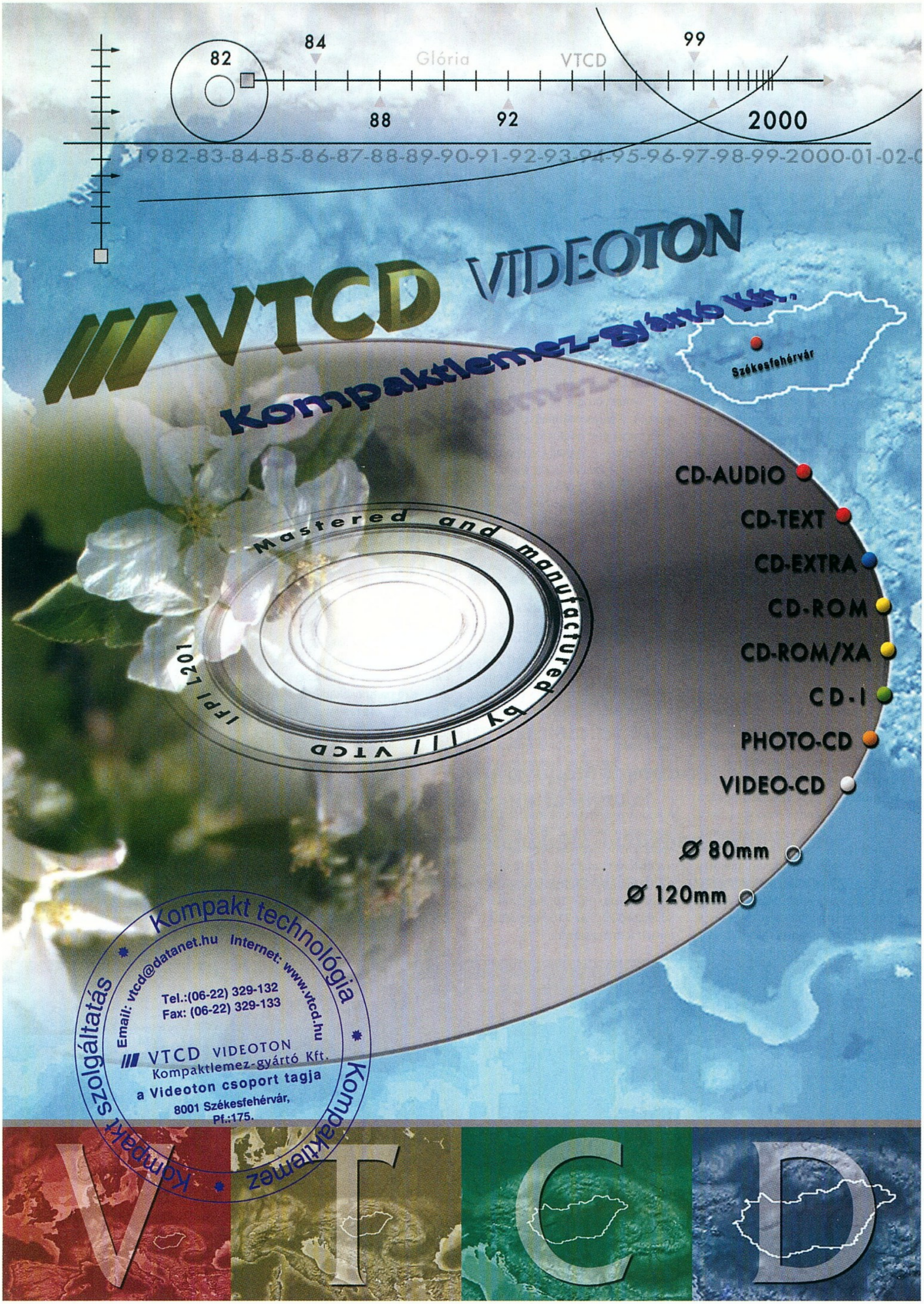
Mielőtt kilépünk az Oovo IV anti-gravitációs alagútjából emeljük fel a földről a szerkezetünket, ha jól csináltuk a kilépés utén repülni fogunk.

NFS: HIGH STAKES

A menüknél írhatjuk be a kódokat:

TR 00-15 — normál autókat vezethetsz
ACAR — Chevrolet Camaro
BCAR — Porsche
CCAR — La Nina
DCOP — puirsuit car
ECOP — puirsuit car
FCOP — puirsuit car
CARS — összes bonus kocsi
TRACKS — összes bonus pálya
GOFAST — hajtómű fejlesztés (arcade)
MONKEY — automata váltó (arcade)
MOON — alacsony gravitáció (arcade)
MADLAND — erős emberi ellenfelek (arcade)
SKYVIEW — helicopter kamera
BUY — szabad vásárlás (career)
UP0 — alap fejlesztés (career)
UP1 — első fejlesztés (career)
UP2 — második fejlesztés (career)
UP3 — harmadik fejlesztés (career)
GATES — pénz növelése (+500 000$)
ALLTIRES — lecseréli a gumikat

Bear™



82
84
Glória
VTCD
99
88
92
2000
1982-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-2000-01-02
VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
Székesfehérvár
CD-AUDIO
CD-TEXT
CD-EXTRA
CD-ROM
CD-ROM/XA
CD-I
PHOTO-CD
VIDEO-CD
Ø 80mm
Ø 120mm
Mastered and manufactured by /// VTCD
IFPI L201
Kompakt technológia
Kompaktlemez
Kompakt szolgáltatás
Email: vtcd@datanet.hu
Internet: www.vtcd.hu
Tel.:(06-22) 329-132
Fax: (06-22) 329-133
VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
a Videoton csoport tagja
8001 Székesfehérvár,
Pf.:175.
V T C D

ELKÖLTÖZTÜNK! A BOLT ÚJ CÍME: 1131 Budapest, Hegedűs Gy. u. 63.

ATLANTIS MULTIMEDIA

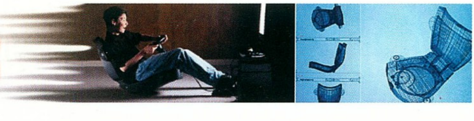
Telefon: 461-0261, 461-0262, Fax: 461-0263 • Honlap: www.atlantis.co.hu • E-mail: info@atlantis.co.hu

MEGÚJULT ÜZLET – MEGÚJULT KÍNÁLAT! • SZÁMÍTÓGÉPES MULTIMÉDIA A-TÓL Z-IG

Komplett Yamaha Dolby Digital hangrendszer 198 000,- Ft-tól (AC-3 5.1 erősítő és 5 db hangfal) Házimozi bemutatótermünkben kipróbálható, jöjjön el, nem fog hinni a fülének! 3D-gyorsítókártyákban még mindig otthon vagyunk • Komplett számítógép vásárlása esetén ajándék DVD film választható • Már több, mint 120 szinkronizált vagy magyar feliratos DVD-film közül válogathat! Használt monitorok és nyomtatók nagy választékban kedvező áron kaphatóak! Számítógép alkatrészek, DVD-kitek, projektorok, force-feedback játékkontrollerek, szoftverek

CÉGÜNK VISZONTELADÓJA A DIAMOND, 3DFX, AOPEN, YAMAHA TERMÉKEKNEK

Hardware news



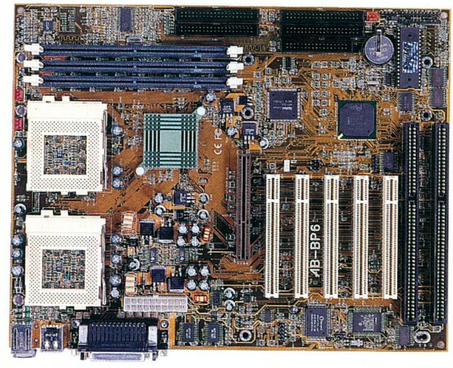
BEVEZETŐ

Újabb hónap, újabb hírözön. A gyártók jóvoltából júniusban sem maradtunk érdekes hírek és bejelentések nélkül. Hozzá kell tenni, hogy az újság átfutási ideje miatt a hírek egy része a megjelenéskor többeknek – akik rendelkeznek Internet hozzáféréssel – már nem újdonság. Ezt ellensúlyozandó, egyrészt a hardver hírek cikk leadási határidejét az utolsó lehetséges pillanatig halasztottuk (no, meg miattam is), másrészt igyekszem olyan érdekességekkel is szolgálni, amelyek nem veszítik el oly hamar az aktualitásukat. No, „ugorgyunk" bele!

ALAPLAPOK

K7 támogatás

Több gyártó is bejelentette, hogy K7-et támogató alaplapot fog készíteni. A Gigabyte harmadik negyedévben megjelenő alaplapjáról egyelőre annyit lehet tudni, hogy ATX formátumú lesz, 5 PCI slotot fog tartalmazni, valamint az ACPI 1.0-s és az APM 1.2-es power managementtel (ó, a drága energia...) rendelkezik majd. (A 200 MHz-es FSB-t ugyebár a K7 hozza magával.) A FIC alaplapjáról még kevesebbet lehet tudni: az alkalmazott chipset az AMD/DEC Irongate lesz. Az ASUS viszont Magyarországon ismertebb név, az ő K7-es alaplapjuk Via chipsetet fog tartalmazni (több információ sajnos erről sincs még).



Alaplapok integrált Voodoo3-mal

A PC gyártók és összeszerelők egyre inkább törekszenek a minél olcsóbb számítógépek előállítására. Az alaplapra integrált grafikus vezérlő is az egyik költségcsökkentő tényező lehet, de persze nem mindegy, hogy milyen az a grafikus chip. (Hiába olcsó valami, ha nem jó...) A 3dfx bejelentette, hogy több alaplapgyártó is Voodoo3 2000-t fog integrálni új termékeibe. A 143 MHz-en működő és 300 MHz-es RAMDAC-t tartalmazó Voodoo3 2000 chipset mellé 16 MB RAM-ot illesztenek a következő modelleken: P3B-V az ASUS-tól; ATC6253M, ATC6254M és ATC6264M az A-Trendtől; 6BXM a Gigabyte-tól és MS6168 az MSI-tól.

ABIT ÚJDONSÁGOK

ABIT ZX-21

Talán válasz lehet az előző hírre, hogy az ABIT ZX-21-es alaplapja az Nvidia Vanta chipjét integrálja (ez az „olcsó" TNT2 chip). Az alaplap az ún. „low cost solution" kategóriába tartozik, tehát kevés slot, integrált vezérlők és alacsony ár.

ABIT BP6, BY6, BE6

A címben szereplő mindhárom alaplap közös újdonsága az UDMA/66 támogatás. A betűjelzésekben szereplő „B" a BX chipsetet jelzi, amely mellé az ABIT Ultra DMA/66 támogatást biztosító elektronikát épített. (Két megjegyzés: A BX chipset alapból nem ismeri az UDMA/66-ot, csak az UDMA/33-at. Az UDMA/66 lefelé kompatibilis, azaz kezeli a „sima", nem UDMA/66-os eszközöket is.) További közös jellemzőik:

- maximum 256 MB-os SDRAM-ok fogadása (legfeljebb 3 darab, azaz 768 MB összmemória).
- PC99 megfelelőség, színkódolt csatlakozók.
- On Now! - Bármely alkalmazás lezárása nélkül képes minimális energia-felvételű Suspend módba kapcsolni.
- Egy AGP, öt PCI és két ISA slot.
- Soft Menu II. Beállítások jumperelés nélkül. (Órajelek és szorzók (2x-8x-ig), AGP és PCI (pl. divider, azaz osztó), sokrétű állítási lehetősége.)

Miben különböznek? A BP6 a világ első duál Socket 370-es alaplapja (!), tehát duál Celeronos konfigurációt is építhetünk immár. A BY6 egyprocesszoros „sima" Socket 370-es, csakúgy, mint a SLOT 1-es BE6. Mindhárom alaplap képes a hardver monitorozására (a Winbond chipset segítségével), de a BE6-hoz külön jár egy hőérzékelővel ellátott 40 cm-es kábel, amelyet a rendszer bármely elemére illeszthetünk, majd annak hőmérsékletét figyelemmel kísérhetjük.

GRAFIKUS KÁRTYÁK

Kártyák S3 Savage4 Pro chippel

Az ígéretek szerint a következő számban tesztet olvashattok a Savage4-ről, most csak rövid előzetes következik két gyártó termékéről.

Creative Labs S3 Savage4

A Creative Labs úgy tűnik, most már minden elérhető grafikus chipre lecsap, és rá épülő kártyát jelentet meg. Nem történt ez másképp az S3 új chipjével sem. A kártya érdekessége (vagy szégyene?), hogy annak ellenére, hogy Savage4 Pro chip van rajta, annak órajele csak 110 MHz. Csakúgy, mint pl. a TNT2-es kártyák esetében, itt is megvan az órajel-kettősség, azaz a memória 120 MHz-en megy, viszont a gyártó mellékel tweak programot, amellyel az értékek 143 MHz-ig húzhatók. A kártyán 32 MB memória található, a RAMDAC 300 MHz-es. A Creative driverei egyelőre nem tartalmaznak 3Dnow! támogatást. Az első mérések szerint nem a leggyorsabb, de ezt az igen alacsony ára is jelzi.

Diamond Stealth III S540

Ez a kártya már alapból 125/143Mhz-es sebességgel rendelkezik (proci/órajel). A 32 MB memória a 300 MHz-es RAMDAC (a képfrissítés 60-200 Hz lehet) és az 1x/2x/4x AGP megegyezik a Creative-nál tapasztaltakkal. (A 4x AGP-nek sok haszna egyelőre nincs, várni kell szeptemberig, amikor is megjelenik az Intel Camino (820) chipsetje, amely támogatja.) A tesztek szerint a Stealth III 2D teljesítménye vetekszik a TNT2-vel (persze, nem egy Matrox G400), 3D-ben közepes. A Diamond kártyája kb. 100 dollárba kerül, és a Need For Speed III jár mellé.

NVIDIA NV10, újabb TNT? (TNT3?)

A TNT2-es kártyák még csak most szállingóznak, ám az Nvidia máris az új chipjéről beszél. Az NV10 lesz az első 0,18 mikronos chipjük, és ez nemcsak kisebb hőleadást, hanem magasabb órajeleket is jelent. Állítólag négyszer (!!!) lesz gyorsabb, mint a TNT2. (Pedig már az is igen gyors – 350 Mtexel/sec.) Az Nvidia szerint a TNT2 csak a folyamat kezdete volt, az év vége felé megjelenő NV10 (ez csak kódnév - jobbat még nem találtak) már minőségi ugrást jelenthet. Mindezt alátámasztja, hogy a grafikus chip egyre több művelet elvégzését veszi át a központi processzortól (hardware transformation, lighting, clipping, geometry), és hogy akár 64 vagy 128 MB memóriát is tartalmazhat. A 4x AGP magáért beszél. Az Nvidiánál tovább gondolkodnak: az NV20 már egyszerre több processzort is támogatni fog.

S3 CHIPEK MOBIL GÉPEKBE

Az S3 mobil gépekbe szánt grafikus chipeket jelentett be. A Savage/MX és a Savage/IX processzorok 0,18 mikronos technológiával készülnek, és elsőként nyújtanak elfogadható 3D-s sebességet a laptopok, notebookok piacán. Manapság a notebookok grafikus memóriája 4 vagy maximum 8 MB lehet. Az S3 chipje mindezt 16 MB-ra emeli, lehetővé téve az 1600x1200-as felbontást 32 bites színmélység mellett. Az S3 ún. DuoView+ technológiája segítségével a Savage/MX és a Savage/IX egyszerre több megjelenítő egységet képesek meghajtani, és azokon különböző képet megjeleníteni. Maga a technológia akár 5 eszköz kezelését is lehetővé teszi egyidejűleg (LCD+LCD+CRT+TV+TV). A mai divatnak megfelelően a DVD lejátszás hardveres támogatása sem hiányozhat. A 0,18 mikronnak köszönhetően a chip 1,8 Volton működik 1,5 Watt teljesítménnyel. A két chip között a különbség az integrált memória mennyiségében és elhelyezésében van, az IX ún. „Multi Chip Module (MCM)-based integrated memory" módszert használ. Az árak: a Savage/MX 42 dollár, míg a Savage/IX esetében a 4MB-os 49 dollár, a 8MB-os 56 dollár és a 16MB-os verzió 68 dollár 1000 darabos egységáron.

PROCESSZOROK

Intel hírek

PC a chipben

Az Intel 2000 végére új chipet tervez megjelentetni, melynek kódneve „Timna". A chip talán a Cyrix MediaGX ötletéből származik, azaz tegyük be a processzorba a grafikus vezérlőt is. A Timna esetében ez nemcsak integrált grafikus vezérlőt jelent, hanem beépített Direct Rambus memóriavezérlőt is. A 0,18 mikronos technológiájú chip magja egy Pentium II-es osztályú processzor 128 kbyte L2 cache-sel. A Timna az alsó kategóriájú PC-ket és a TV set-top dobozokat célozza meg.

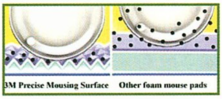
Pentium III socket 370 foglalatban

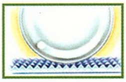
A jelenlegi Pentium III-asok tokozása az Intel szerint is helyigényessé és drágábbá teszi a processzort. Mindezt felismerve, a cég az újabb P-III-asokat új tokozásban (is) szándékszik megjelentetni, az „FC-PGA 370" forma gyakorlatilag megegyezik a mostani Celeronok tokozásával. A vékonyabb processzornak köszönhetően a számítógépház is laposabb lehet, külseje szebbé alakítható. (Ne felejtsük el, hogy az Intel elkötelezte magát a „formásabb" PC-k mellett.) A negyedik negyedévben megjelenő 370-es Pentium III-asok 550 illetve 600 MHz-esek lesznek, míg a 650 MHz-es modell a tervek szerint a jövő év elején jelenik meg. Terveznek „418 lábú" változatot is a nagyobb sebesség és a multiprocesszoros mód elérése érdekében.

VEGYES FELVÁGOTT

Különleges egérpadok

Képzeld el, hogy a számítógépedben már minden a lehető leggyorsabb, a perifériáid a legmenőbbek, szóval nincs akadálya játszani egy jót. Betöltöd a kedvenc játékodat, mozgatod a szuper egeredet, de valami nem stimmel. Szétszeded az egeret: tiszta kosz. Kipucolod, de az egérpadodon valahogy nem csúszik rendesen. Mi a megoldás, hogy kevesebbet kelljen pucolni, és az egér is érzékenyebb legyen? Nos, igen, beleöljük a rengeteg pénzt a gépünkbe, és a végén veszünk hozzá egy 200 Ft-os egérpadot, rajta lehetőleg valami jópofa képpel. Van más lehetőség? Igen, a különleges egérpad. Az meg mi a szösz? Két cég is foglalkozik ilyenek





előállításával: a jól ismert 3M és a nálunk kevésbé híres Everglide. De mitől különleges? A

módszer mindkét cégnél azonos. Az egérpad anyaga, jobban mondva a felszíne jellegzetes. (A 3M-nél ezt „speciálisan rovátkázott felszínnek" nevezik.) A lényege, hogy a pad felszíne dimbes-dombos, persze nem akárhogy. Az így kialakított felületnek két haszna is van: egyrészt az egér nem, vagy alig koszolódik, másrészt csak a dombocskák tetejével érintkezik, így érzékenyebb (és persze kevesebb koszt tud felszedni). A 3M padja egyébként (állításuk szerint) egyszerűen tisztítható: tedd a csap alá,

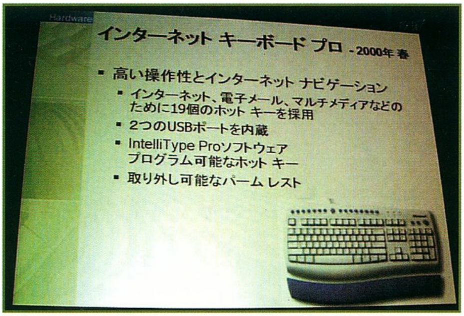
eressz rá vizet, majd töröld szárazra szöszmentes ruhával. Kész. (Gondolom, az Everglide padje is hasonló.) Az Everglide két padet ajánl: az egyik a „Small Attack pad", 8"x9" nagyságban 15 dollárért, a másik a „Large Attack pad", 10"x8" nagyságban 17 dollárért. A 3M padje a „3M Precise Mousing Surface" névre hallgat, ára 11 dollár. Létezik nagyobb 3M modell is (12"x16") 38 dollárért.

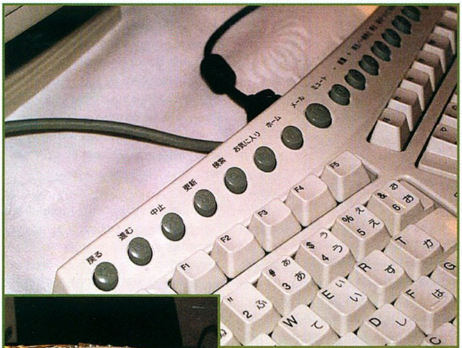
ABIT Hot Rod 66 kártya

Az ABIT új Ultra ATA/66 vezérlő kártyát mutatott be. A Hot Rod 66 bármilyen FX, LX, EX, ZX, BX chipsetes alaplappal együtt tud működni, és maximálisan támogatja az Ultra DMA eszközök CRC hibaellenőrzését. A kártyához jár két 80 eres Ultra ATA/66 kábel (az új szabvány ilyent követel meg). A Hot Rod 66 segítségével - mivel a kártya két csatornás – összesen 4 ide csatornánk lesz (azaz összesen 8 IDE eszközt lehet vezérelni). A kártyára csatlakozó négy eszköz bármilyen típusú lehet (UDMA/66, UDMA/33, EIDE vagy ATAPI), a kártya BIOS-a kezeli és vezérli őket az elérhető legnagyobb sebességgel.

Új Microsoft USB billentyűzetek

Két új Microsoft billentyűzetet mutattak be Japánban: a Microsoft Internet Keyboardot és annak Pro változatát. (Mindkettő nagyban hasonlít elődjeikre, a Microsoft Natural Keyboardra és a Microsoft Natural Keyboard Elite-re). A Pro változat 19 programozható gombbal rendelkezik, ezek legtöbbje előre betáplált Internet böngésző funkciókat láthat el. Tartalmaz hangerő szabályozókat is. Megjelenése 2000-ben várható. Az egyszerűbbik típus mérete kisebb, kevesebb funkciógombot tartalmaz.





Ezzel talán már 1999 őszén találkozhatunk. Mindkét billentyűzet hátlapján egy-egy kétportos USB hub is található, a Pro változatot nemcsak USB, hanem PS/2 csatlakozóval is ellátták.

Quantum Fireball Plus KX

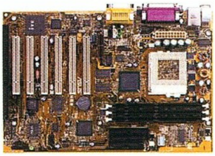
A Quantum új winchester szériát jelentett be, a Fireball Plus KX-et. A KX család „tányérjai" egyenként 6,8 GB-osak, a winchesterek forgási sebessége 7200 RPM. A meghajtó rendelkezik az ún. Shock Protection Systemmel (SPS) és a Data Protection Systemmel, melyek az adataink nagyobb biztonságát szolgálják (na, nem az illetéktelenek elől). Ugyan az OEM-ek már megkapták ezeket a meghajtókat, de kereskedelmi forgalomba csak június vége felé kerülnek. A 3,5 inch magas Quantum Fireball Plus KX átlagos elérési ideje 8,5 ms. Az Ultra ATA/66-os meghajtócsalád tagjainak kapacitása 6,8 GB; 10,2 GB; 13,6 GB; 20,5 GB; és 27,3 GB. Ez utóbbi ára 400 dollár körül indul. (27 GB-os UDMA/66 meghajtó? Nem rossz...)

AOpen 8x-os DVD olvasó

Júliusban az Aopen az eddigi leggyorsabb, 8x-os DVD olvasót fogja bemutatni. Az AOpen DVD-9836 átviteli sebessége 11,08 MB/sec, ami gyorsabbnak számít, mint egy 72x-es CD-ROM olvasó. A drive az AOpen „digital servo mechanism" technológiáját használja, melynek segítségével az eszköz élettartama megnő, és a teljesítménye optimális lesz. A DVD-9836 kompatibilis a főbb CD és DVD médiákkal, beleértve a CD-R és a CD-RW lemezeket is. A DVD olvasó EIDE/ATAPI és UDMA buszos modellben kapható majd.

ASUS vegyes hírek

Néhány gyors hír az ASUS háza tájáról: A P3B-1394 új alaplap 440 BX chipsettel, 1 AGP 3 PCI slottal, integrált A3D-s hangchippel és egy 3 portos IEEE 1394 vezérlővel. Másik új alaplap a MEW (i810 chipsettel), PCI slotokkal. Az egyik legérdekesebb: az AGP-V3300



grafikus kártya (ez szinte hihetetlen) Voodoo3 3000 chipsettel! Ezen kívül készül a V3400 Deluxe változata, amely a megszokott V3400-on kívül (TNT kártya) tartalmazni fogja a VR-100 sztereó szemüveget is.

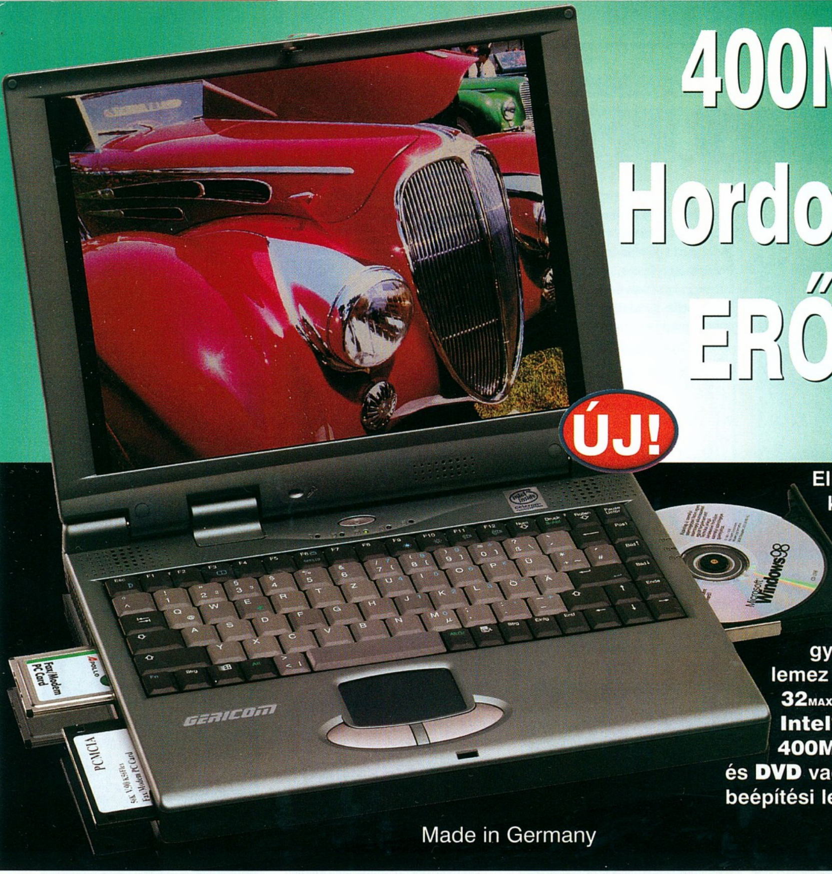
LifeView USB RoboCAM

A LifeView videokamerája USB csatlakozású, más kábelt, tehát egyéb áramforrást nem igényel. A 0,6 W-os kamera még a laptopokat sem terheli le. Technikai paraméterek: 300K pixeles felbontás, a mozgóképek felbontása 80x60-tól 640x480-ig terjedhet, állóképet legfeljebb 640x480-as felbontással készít. Képes másodpercenként 30 képkocka felvételére, és tömörítő algoritmusa révén eközben nem terheli le a rendszer erőforrásait, mellette futtathatunk egyéb alkalmazásokat is. A RoboCAM-ot kifejezetten Windows 98 alá tervezték, az USB interfészen kívül a 166-os MMX processzor, 16 MB RAM és 8MB winchester terület alapvető követelmény. A következő szoftverek járnak hozzá: Ulead Video Studio, Video Mail, MS NetMeeting, LifeView Utilities.

Az ára 80 dollár.

Lóti

400MHz Hordozható ERŐMŰ



ÚJ!

Elképesztő kiépítettségű gép kiváló TFT **színes kijelzővel**, masszív **128MB memóriával**, gyors **6.4GB** merevlemez kapacitással, **32MAX CD-ROM**-mal, **Intel® Celeron 400MHz** processzorral és **DVD** vagy **CD-író** beépítési lehetőséggel.

intel inside celeron

Made in Germany

GERICOM Overdose 2

- 13.3" TFT (1024x768) színes kijelző
- Intel® Celeron processzor, 400MHz
- 64MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 4.3GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 32MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- ATI RAGE LT PRO AGP videokártya 4MB
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszorók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- DVD/CD író, dupla akku opcióval
- 316mm x 216mm x 38.5mm, 2.7kg, metál színben

Ajánlott ár: 399.900 Ft

GERICOM Meisterstück

- 12.1" TFT (800x600) színes kijelző
- Intel® Pentium MMX processzor, 233MHz
- 512kB cache
- 32MB SDRAMbővíthető 256MB-ig
- 4.3GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 24MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- S3 Virge MX videokártya 4MB
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszorók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- 302mm x 249mm x 46mm, 3kg, fekete színben

Ajánlott ár: 299.900 Ft

GERICOM GPS 2000 TFT

- 6.1" TFT színes kijelző
- Cyrix® MX processzor, 166MHz
- 64MB SDRAM
- 4.3GB EIDE HDD
- 1.44MB külső floppy meghajtó
- 24MAX sebességű külső CD-ROM meghajtó
- Sonund Blaster kompatibilis hangkártya
- Infra port
- TrackPoint, 1db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszorók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó
- Docking station
- 214mm x 124mm x 37mm, magnézium színben

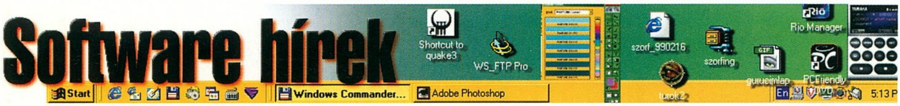
Ajánlott ár: 269.900 Ft

CompuGroup Budapest VII. Rózsa utca 35. 351-7447,351-7448, elias@compugroup.hu
CompuGroup Budapest XIV. Nagy Lajos kir.113. 220-5286,220-5289, gaalk@compugroup.hu
CompuGroup Szeged Móra u. 38. 62/442-217, szeged@compugroup.hu
CompuGroup Debrecen, Bercsényi u.7. 52/322-999, debrecen@compugroup.hu
CompuGroup Nyíregyháza, Géza u. 9. 30/9657-82630/9533-823, nyiregyhaza@compugroup.hu
CompuGroup Pécs, Király u. 76. Átr.üh. 72/213-411, pecs@compugroup.hu

CompuGroup Szombathely, Kossuth Lajos 19. 94/340-842, szombathely@compugroup.hu
CompuGroup Győr, Nagy Imre u. 8. 96/415-434, gyor@compugroup.hu
CompuGroup Székesfehérvár, Zsolt u. 35. 22/320-105, vigvari@mail.alba.hu
CompuGroup Sopron, Újteleki u. 1-5. 99/334-278, sopron@compugroup.hu
Mo-Ro Szekszárd, Széchenyi u. 74/319-663, szekszard@compugroup.hu
Spéci Budapest XIV. Bánki Donát 62. 220-05-90, speci@speci.hu

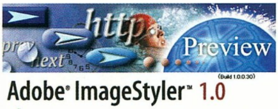
ACOMP PEST 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP BUDA 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 356-6790, 212-8963
ACOMP PÓLUS 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092
ANSAN COMPUTER 1119 Budapest, Bártfai u. 24. Tel: 464-7110, 464-7111 Fax: 206-7420 ansan@ansan.hu
ANSAN COMPUTER 5600 Békéscsaba, Temető sor 8. Tel: 06-30-9-553-269 Fax: 06-66-430-755 www.ansan.hu
ANSAN COMPUTER 9700 Szombathely, Kőtő u. 12. Tel/Fax: 06-94-312-333 szombathely@ansan.hu

Software hírek

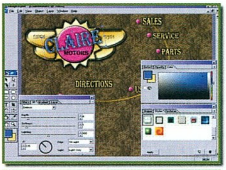


ADOBE IMAGESTYLER V1.0

E különleges alkalmazás használatával, melyet az Adobe kizárólag a WEB grafikusoknak fejlesztett ki, szinte pillanatok alatt



professzionális minőségű WEB-es grafikát hozhatunk létre. Az ImageStyler nemcsak a WEB-re optimalizált képek elkészítésére képes, hanem az elkészített grafikához akár HTML kódot is tud generálni, sőt a beépített JavaScript szerkesztőjével menüket, illetve



linkeket is előállíthattunk. Az ImageStyler layeres megoldása valamint számtalan beépített stílusa, filterei és a 3D-s effektek bőséges tárháza biztosítékul szolgál arra, hogy egyedi, saját elképzelésünk szerinti grafikákat hozzunk létre.

ADOBE INDESIGN

A csak szuper DTP-s programként hirdetett InDesign (K2) közel ötévi fejlesztés után végre a boltok polcaira került. Sajnos egyelőre csak a Macintosh gépekkel rendelkezők örülhetnek ennek, a PC tulajdonosoknak (és Lazánák) valószínűleg a nyár közepéig várniuk kell a teszteléssel. Mint talán

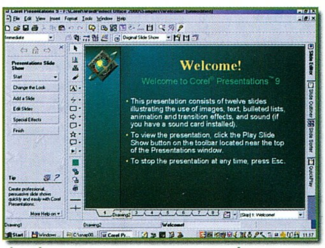
a mellékelt képekből is kiderül, az InDesign hű maradt a megszokott „Adobe-s" felülethez, így pl. a Photoshop felhasználóknak az InDesign kezelése nem okoz különösebb gondot. Az Adobe messzemenően szem előtt tartotta

az InDesign átjárhatóságát, így többek közt PageMaker 6.5 és QuarkXPress 3.3-4.04 dokumentumokat is betölthetünk. A program maximálisan 18x18 láb (kb.5,48 méter) nagyságú és 9.999 oldalt tartalmazó dokumentumokkal dolgozik. A Pages, a Navigator palette, a Master Pages megoldása, valamint a Photoshop avagy Illusztrátor képek Layers használata is az érdekességek közé sorolható. A program támogatja a PDF, EPS, TIFF, DCS, Scitex CT, JPEG, BMP, GIF, PCX, WMF és PICT formátumokat. Ára mindössze 700 dollár.

http://www.adobe.com

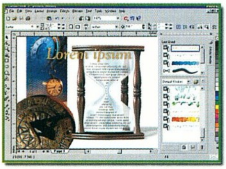
COREL WORDPERFECT OFFICE 2000

A Microsoft Office egyik legnagyobb vetélytársaként nyilvántartott Corel Office újabb változata, a 2000-es hónapokkal az MS Office 2000 csomag megjelenése előtt a piacra került. Ezzel a merész lépéssel a Corel mintegy megelőzve az MS Office 2000-t övező találgatásokat (mi lesz benne, merre halad tovább) a saját elképzelése szerinti irodai alkalmazását ajánlja Windows, illetve hamarosan Linux rendszerekre.
A programcsomagban található ismerős alkalmazások: a WordPerfect 9 - szövegszerkesztő, Quattro Pro 9 - táblázatkezelő, Corel Presentations 9 - bemutató, CorelCENTRAL 9 - notesz, Trellix 2 - EWB oldalszerkesztő. A programok képesek beolvasni, mi több, még kimenteni is a Microsoft Word, Excel és PowerPoint adatokat, továbbá messzemenően támogatják a HTML és az XML szabványokat.



CORELDRAW! 9, PHOTO-PAINT 9

A nyár beköszöntével a boltok polcaikra kerül a Corel vezető terméke, illetve termékcsaládja, a CorelDRAW! 9 és a Photo-Paint 9.



Az ismert vektoros rajzprogramban található újdonságok: a PDF állományok kezelése, a kibővített EPS, PSD valamint ICC lehetőségek. Ezek mellett a program sok új színpalettát (PANTONE®) is tartalmaz, valamint a Microsoft Visual Basic for Applications 6 használatával

- A Macromedia Fireworks v2.0 a grafikai alkalmazások amúgy is igen bőséges palettáját színesíti. Segítségével vektor és bitmap képeket szerkeszthetünk, valamint a számtalan effekt mellett akár animációkat is létrehozhatunk.
- Az Intel nemsokára nyilvánosságra hozza az IA-64 processzor (Merced) utasításkészletet, illetve a CPU programozói útmutatását.
- A Macromedia nemrég bemutatta a Flash 4.0-ás változatát, valamint egyben szabaddá nyilvánították a Flash Player forráskódját. Ezzel az Internetes animációk közti verseny élesedni látszik.
- Megszületett Bill Gates második gyermeke. Melinda (Bill Gates felesége) Május 30-án vasárnap egészséges kisfiúnak adott életet. Rory Jean Gates és Jennifer a világ egyik legnagyobb vagyonának várományosai.
- A 4.2-es Update megjelent a Netware 4-es verziójához, ezzel a Novell azon felhasználók kívánságának tesz eleget, akik egyelőre még nem álltak át az 5-ös változatra.
- A Ulead MediaStudio Pro v5.20 megjelenésével a cég szerint minden eddigi Video Editort akár el is felejthetünk.
A programot videók vágására, editálásra, digitalizálására valamint különleges effektek előállítására ajánlják.
- Itt az Adobe Acrobat Capture v2.01, mellyel PDF adatformátumokat hozhatunk létre akár papírról, scanner segítségével. Az OCR képességekkel rendelkező program egyelőre „csak" hat nyelvet támogat.
- Eddig hozzávetőlegesen 61 millió RealPlayer felhasználót regisztráltak. A nemrég megjelent G2 Update 2 pedig lehetővé teszi a RealJukebox integrálását s így akár MP3-as zenék hallgatása is lehetséges e program segítségével.
- A Netscape Communicator legújabb, 4.6-os változata több biztonsági

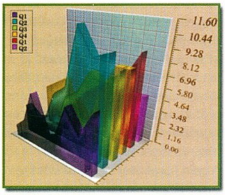
▶ HÍRCSOKOR

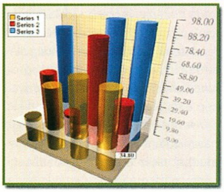
„automatizálhatjuk" a munkánk során gyakran ismétlődő feladatokat.

www.corel.com

OFFICE ADVANTAGE

A Metacreations eddig csak az önálló grafikai alkalmazásairól volt ismert (KPT5, Headline Studio, Bryce stb.). Az Office Advantage ezzel szemben szakít a cég eddigi





hagyományaival, és a Microsoft Office felhasználókat veszi célba, ugyanis a program telepítése után a PowerPoint és az Excel újabb menüpontokkal bővül ki. Ezek PowerPointban a 3D Sensation és az Enhance Presentation, Excelben pedig az Advantage menük. A PowerPoint felhasználók 40 újabb 2D-3D-s effekttel, megjelenítési formával lesznek gazdagabbak. Az Excel Advantage segítségével pedig igen látványos 2D-3D-s grafikonokat

hozhatunk létre, sőt, munkánk végeztével HTML formátumba kimehetjük, és az Interneten publikálhatjuk ezeket.

http://www.metacreations.com/

NEOPLANET V2.1 ÉS TECHNOLOGY PREVIEW NEOPLANET V5.0

A Neoplanet v2.1 azon érdekes kezdeményezések közé tartozik, melyek mintegy rátelepülve az Internet Explorerre, azt újabb hasznos (vagy haszontalan) adottságokkal, lehetőségekkel bővítik ki. A Neoplanet egyedülállósága nemcsak a skin felépítéséből adódik (bár kétségtelen, hogy ez a legszembetűnőbb), hanem abból is, hogy egyedi, beépített keresőrendszerrel és e-mail

szolgáltatással is rendelkezik. E mellett a fejlesztők gyorsabb Internet sebességgel is kecsegtetik a felhasználót. A másik program, a Technology Preview NeoPlanet v5.0 pedig nem más, mint a várva várt Netscape 5.0 motorjára, a Geckóra épített böngésző. A program - szokatlanul kis mérete ellenére - szinte mindenre képes, akárcsak a „nagyok", bár kétségtelen, hogy hibák tucatjait fedezhetjük fel a próba során. Az érdeklődő mindkét programot, valamint 11 db. Neoplanet skint a Guru CD-mellékletén is megtalálhatja.

http://www.neoplanet.com

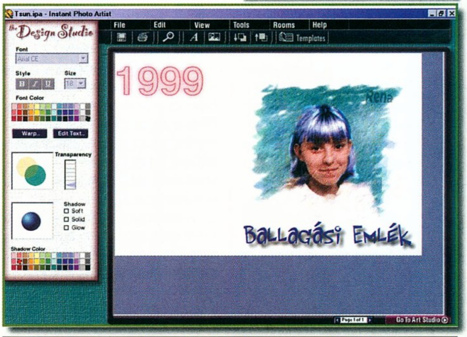
PROFESSOR FRANKLIN'S INSTANT PHOTO ARTIST

Az egyszerűen kezelhető, iskolásoknak szánt program segítségével még a laikus felhasználó is elkészítheti saját üdvözlőlapját, naptárját, pólóját (t-shirt) vagy éppen a sapkájának feliratát. A Photo Artistban található, alaptémák szerint csoportosított több száz minta minden igényt kielégít.

A programmal rajzolni nem tudunk, helyette az ún. imperssionist rajzolóval (mely a satírozáshoz hasonlít) másolhatjuk át grafikánkat a saját munkalapunkra.

http://www.swsoftware.com

angler@freemail.c3.hu



A http://www.download.com-ról letöltött Windows programok TOP listája		
Helyezés	**Program neve**	**Letöltések száma /drb.**
1	ICQ (32-bit)	1,035,482
2	Winamp	306,336
3	WinZip (32-bit)	138,553
4	Netscape Communicator (32-bit)	113,802
5	Webshots Desktop	104,614
6	ICQ (32-bit, without MFC DLLs)	70,209
7	Microsoft Internet Explorer (32-bit)	58,651
8	Waterfalls	50,073
9	Cute FTP	37,282
10	NetZip Deluxe	32,163

Toplista a http://www.download.com által kiadott havi adatok alapján összegezve

frissítést illetve javítást tartalmaz.

▣ Egyre szaporodnak a hordozható (Palm) gépekre, azaz a Windows CE 2.0 rendszerhez írt az MP3 lejátszók. Ez többek közt azért érdekes, mert ezek szerint ezek az eszközök akár a Sega Dreamcastre is minden további gond nélkül adaptálhatók.

▣ Már letölthető a StarOffice Personal Edition for Linux újabb, 5.1-es változata. A mintegy 70,6 Mbyte méretű ingyenes irodai programcsomag hasonló (a Linux rajongók szerint sokkal jobb) paraméterekkel rendelkezik, mint a Microsoft Office.

▣ Legális a cache. Az Európai Unió szerencsére elvetette a cache használatát tiltó törvényjavaslatot. Így ezek szerint az ideiglenesen tárolt adatok nem sértik a szerzői jogokat.

▣ Irány 2000! Aki a Microsoft Magyarország Office akciója során 1999. szeptember 30-ig magyar nyelvű Microsoft Office97-et vásárol, az jogosult az ingyenes Office 2000 frissítésre.

▣ A Microsoft közel 1 millió dollárral támogatja az Internet2 fejlesztését. Így az eddigi támogatók mellett (3Com, IBM, Cisco) a szoftveróriás is részvevője a kutatásoknak.

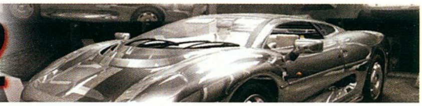
▣ A Májusban megjelent Windows NT 4 Service Pack 5 újdonsága többek közt a javított NTFS 5 támogatás.

▣ Bár még mindig csak erős béta állapotban leledzik, a Microsoft októberre tervezi a Windows 2000 megjelenését öt változatban, az otthoni felhasználóktól az adatbázis-szerverekig. A program futtatásához minimum 300 MHz-es processzor és 64 MB memória javasolt.

▣ A Windows 98 Second Edition már kapható. Tartalma többek közt a kibocsátás óta felfedezett hibák javításai mellett több patch, továbbá az Internet Explorer 5 és a NetMeeting 3.

angler
angler@freemail.c3.hu

3D STUDIO MAX 2



MATERIAL EDITOR II

Itt a nyár, és egy pillanatra felvetődött bennem, hogy az e havi rovatban különböző szabadidős programokat ajánljak nektek, ahelyett hogy a számítógép előtti ücsörgésre késztessem a népet mindenféle Maxrovatokkal. De most megelégszem annyival, hogy felhívjam rá a figyelmeteket, másra is lehet az időt nyáron fordítani...

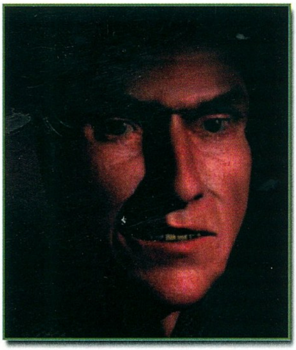
A levelek közepes mennyiségben csordogálnak. Szeretnék mindenkit felkérni, hogy ragadjon billentyűzetet a legközelebbi Internet csatlakozás közelében, és írjon. Amiket várok, azok egyfelől képek, másfelől mostanában leginkább ötletek a Guru Táborban sorra kerülő Max előadáshoz. Nem akarok ásítozó emberkéknek magyarázni, ne adj isten nagyon hülyén nézni valamilyen komolyabb kérdés hallatán.

Még egy fontos hír van, amelyet szeretnék közzé tenni: jelenleg, a lapzárta pillanatában biztosnak tűnik, hogy az Aurum-Boca koprodukcióban elkészült 3D Studio Max könyv referenciarésze (jó pár

száz oldal!) fel fog kerülni az e havi CD mellékletünkre. Igaz, ez az 1.2-es verzióhoz készült, de az alapok elsajátításához szerény véleményem szerint akkor is nélkülözhetetlen. Szóval lehet örülni...

Az előző hónapban ott hagytuk abba, hogy Raytrace material sajátosságai, tehát most itt is fogjuk folytatni.

E material esetében is megtalálhatjuk a fő jellemzők jó részét, igaz, kicsit elszórva. Az ambient/diffuse/specular szín, és a shininess beállításai valamint a shade-elő algoritmusok is teljesen megegyeznek a sima standard material esetében megszokottal. Az újdonságok néhány további szín formájában jelentkeznek.



A reflect szín a tárgy tükröző képességének mértékét adja meg, valamint hogy milyen színezete legyen a keletkező tükörképnek, amely általában a tárgy diffuse színével hasonló szokott lenni. Kivételt tipikusan az képezhet, ha nem a tárgy maga, hanem valamilyen azt borító, de átlátszó réteg, például lakkozás okozza a tükröződést.

A luminosity gyakorlatilag a self-illumination megfelelője. Így is kell majd használni, viszont lehetőségünk van a tárgy diffuse színétől eltérő önfény beállítására.

A transparency az átlátszóság mértékét és színét szabályozza. Szoros kapcsolatban áll az index of refraction paraméterrel, amely a tárgy anyagának fénytörésmutatója. Ezt elvileg mindenki tanulta a gimnáziumi fizikaoktatás keretében, egyelőre nem áll szándékomban külön magyarázatot fűzni hozzá. Néhány tipikus értéket majd leírok valahol, pl. a mellékletben.

Minden tulajdonsághoz rendelhető map is, ezzel időnként érdekes eredményeket lehet elérni. Fontos, hogy a reflect/transparency esetében a map nem a megjelenő tükörképet jelenti, hanem a tulajdonság értékét és milyenségét szabályozza csak.

Az egyes színek esetében a tulajdonság hangsúlyosságát a HSV modell szerinti erősség, vagyis a Value komponens adja meg. Ha nem akarunk színezett tükröződéseket vagy ilyesmit előállítani, akkor csak ezt a számot módosítsuk, ily módon sima szürke színt előállítva.

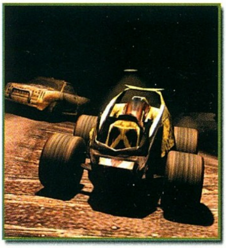
Az environment pontban environment, vagyis környezeti mapet adhatunk meg, a program ilyenkor ezt is figyelembe veszi, amikor elkészíti a tükröződés/átlátszóság eredményeit.

A bump map - gondolom - most már sokak számára egyértelmű, de még visszatérek rá.

Az Extended parameters menü effektjeiről röviden azt lehetne elmondani, hogy leginkább a renderelési idő embertelen megnövelésére alkalmasak. Egyébként nagyon szép világító effektusokat lehet velük kreálni. Itt lehet wireframe-et rendereltetni, és a tükröződések típusát is itt szabályozhatjuk. Additív modell esetében a tükörkép sokkal erősebb lesz, de ez nem törvényszerű. A gain paraméter is - az előzőekhez hasonlóan - tulajdonképpen a raytrace material finomhangolását szolgálja. Rengeteget kell próba-renderelni, és ez nagyon sokáig tarthat, de más módszer igazából nincs annak eldöntésére, hogy a kép elég élethű lesz-e.

A ray-tracing algoritmus használatára egyébként alternatív módszerek is léteznek, például a raytrace map a reflections/refractions map slotok között. És azt is nagyon fontos felmérni, hogy vajon tényleg szükség van-e a ray-tracingre, nem lehet-e a nélkül megoldani a feladatot, elérni a kívánt hatást. Sík felületre például remekül megfelel a Flat mirror map is, ahogyan azt meglepetten láttam az Info'99-en, mikor a remekül kinéző víz materialt nézegettem.

Végül a raytracer controls menüben a képszámítási paraméterek közvetlenebb



piszkálására nyílik lehetőség, hasonló okokból. De mivel ez szintén borzalmas renderelési időket von maga után, ezért a részletes ismertetéstől egyelőre eltekintünk, mivel az olvasók többsége aligha rendelkezik duál Xeon masinával, amelyen már nagyjából folyamatos, bár rövid kávészünetekkel tarkított munkatempó érhető el...

Most következzenek a map típusok. A maps rollout alatt 12 kis slot található, ahová a textúrákat rendelhetjük.

Ami minden mapre vonatkozik: az erősségük 0 és 100 között állítható, de a bump map lehet ennél sokkal nagyobb, vagy akár negatív is. A slotra kattintva a jó öreg material/map browser előjön, és itt választhatjuk ki a kívánt mapet. Mivel a mellékletre a könyv jó része felkerül, ezért most (és ezentúl a későbbiekben sem) térek ki az ott már ismertetettekre. Az itt választható mapek között persze szép számmal akad a Max 2-ben bevezetett típus is, ezekről szintén találhattok majd információt a mellékletben. Az így beállított textúra paraméterei szinte mindig a map típusától függenek. Minden slothoz rendelhetünk szinte bármilyen mapet, lehet az a beépített rengetegféle matematikai, automatikusan számított, vagy akár bitmap textúra is, csak néhány kivétel van.

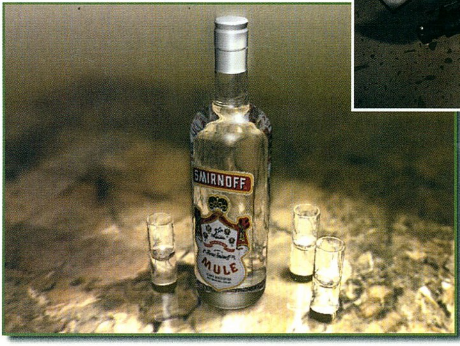
Az ambient és diffuse mapek lehetnek különbözők is, ezzel érdekes hatásokat lehet elérni, de alapértelmezés szerint a kettő linkelve van az ott mellettük lévő kis ikonnal. Ez a két textúra értelemszerűen a tárgy színét adja meg, 100-as érték esetében a fő paraméterekben beállított színek már egyáltalán nem számítanak.

A specular a fentiekhez hasonlóan működik, csak ez a felületen létrejövő csillanás színét adja meg.

A Shininess map az azonos nevű tulajdonságot szabályozza, ha ide mapet rendeltünk, akkor a Basic parameters beállításait a program itt is figyelmen kívül hagyja. Igazi szerepe főleg akkor van, ha takarékoskodni akarunk, és két külön material helyett textúrákat használunk olyan hatás elérésére, mintha a tárgyunk egyes részei különböző anyagból készültek volna. A másik fontos eset pedig, ha opacity mapet használunk például lyukak létrehozására, ilyenkor a shininesst is le kell nullázni az adott területeken, különben a becsillanás ott is létrejöhetne. Szerencsére ez nem túl bonyolult, az opacity map átmásolása elegendő.

A Shininess strength map már gyakrabban használt, tipikusan akkor, ha bumpoljuk a tárgyunkat. Ilyenkor célszerű a bump mapet átmásolni ide is, mivel a bemélyedésekben általában nem szokott becsillanás létrejönni. Ennek temérdek oka lehet, a legegyszerűbb az, hogy a mélyedésekben általában a piszok felgyűlik, valamint elegendő fény sem jut be oda.

Ebben az esetben különösen fontos lehet arra ügyelni, hogy a program ekkor minden mapet szürke árnyalatúként vesz figyelembe, és az fogja megadni százalékosan a tulajdonság értékét. Tehát ha a mapen vannak teljesen fehér foltok is, akkor ott a shininess strength bizony 100-as lesz, hiába állítottunk be kisebbet a Basic parametersnél. Ilyenkor az amount



értékét kell lejjebb venni, ez gyakorlatilag a maximális értékhatárt húzza meg az ilyen jellegű textúrák esetében (értem ez alatt még az opacity, shininess, displacement textúrákat).

A Self-illumination map kicsit másabb, ebben a tulajdonság erősségén kívül az önfény színét is megadhatjuk a textúrával.

A Filter color azt a színt adja meg, amilyennek a tárgy minősül az átlátszóság szempontjából - a tárgyon áthaladó fény ez alapján színeződhet el, de ennek hatását csak a ray-trace-elt árnyékok esetében vehetjük észre.

A Bump map a tárgy felületét torzítja el, igaz nem túl nagy mértékben, és a hatás is csak látszólagos, mivel a program az önárnyék és a felületi becsillanás színeivel trükközve éri el a kívánt hatást. Emiatt aztán az így létrejött mintázat alacsony szögből nézve nem is látható, hiszen semmi köze a tárgy geometriájához. A felhasznált szürke árnyalatú map világosabb színű pixelei kiemelkedni látszanak a felületből, a sötétek pedig belesüllyednek abba. Fontos, hogy lehet negatív értéket is beállítani, ezzel néha más hatást érhetünk el, mintha egyszerűen csak invertálnánk a mapet.

A Reflection/Refraction a tárgy tükröződését és fénytörését hivatott szimulálni. Ez ugyan közel sem annyira precíz módszer, mint a teljes ray-tracing, de sokkal gyorsabb, és nem feltétlenül ad rosszabb eredményt. Textúrákkal valósítja meg az ilyen hatásokat például a Renderman szoftver, amelyet még mindig nagyon sok helyütt használnak a filmiparban (mondjuk a Terminator 2-ben vagy a Toy Storyban, de az ILM például szinte mindig ezzel dolgozik). Itt megadhatunk néhány különleges textúrát is, mint a Flat Mirror, vagy a Raytrace map. Ezekről máshol...

A Displacement map a végére maradt. Ez tulajdonképpen hasonlít a bumpra, azzal az egyetlen fontos kivétellel, hogy valóban eltorzítja a tárgy geometriáját, és így hoz létre sokkal jobb hatást. Két gond van vele. Az egyik, hogy csak NURBS alapú tárgyakra lehet alkalmazni, a másik, hogy valami példátlanul sok időbe kerül. Senkinek sem ajánlom, hogy összetettebb modellen, nagy felbontásokban próbálkozzon vele.

Fontos tudnivaló még a mapekről, hogy egészen hihetetlen mértékben lehet az egyes textúrákat kombinálni. A matematikai textúrák mindegyikénél megadhatunk az egyes színek helyett újabb textúrát,

amely megint csak lehet bitmap vagy procedurális map egyaránt. Minden textúrát lehet kombinálni a composite és mask típusú mapekkel, és ne feledkezzünk meg a textúra színét módosító RGB tint mapről sem. A kombinálást elvileg akármekkora mélységben végezhetjük, és ha nem kívánjuk később animálni, akkor akár készre is renderelhetjük, és utána bitmapként, sokkal jobb renderelési idővel használhatjuk tovább.

Egyelőre ennyit a material editorról, további információk a mellékleten lesznek...

Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu

3D most?

Az elmúlt másfél év némi változást hozott a PC-kbe rakható processzorok piacán. Míg korábban a Cyrix és az AMD szinte csak aktuális terméke beharangozásában jeleskedett, most az utóbbi cégnek végre sikerült K6-2-esével piacot hódítania az Inteltől. A K6-os hibáit, melyek végül bukását okozták, nem tudták ugyan kijavítani, de a játékos kedvű otthoni felhasználókat megcélozni és a 3D-s alkalmazások hatalmas hullámát meglovagolni jó ötletnek bizonyult. Olyan jónak, hogy a processzorgyártó-óriás kénytelen volt módosítani tervein, és néhány termékét hamarabb kellett piacra dobnia.

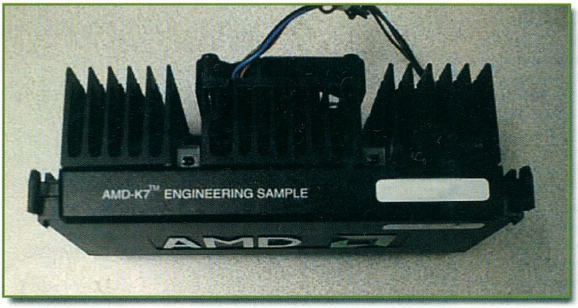
Az AMD pedig nem állt meg, és noha anyagilag még mindig nem sikerült felhoznia magát, most mégis komolyabb babérokra tör. Nemsokára kihozzák az ismét csak kellőképpen elhíresült K7-es processzorjukat, amelyet már egyenesen az Intel Xeonok versenytársául szánnak a komoly munkaállomás és szerver kategóriákba. A nagy kérdés az, hogy sikerül-e ez nekik.

Engedtessék meg, hogy egy apró félreértést eloszlassak még itt az elején. Sokszor lehet hallani mostanában, még a szakmai sajtóban is, hogy az Intel a K6-2-re válaszul fejlesztette ki a KNI-t, és hozta ki a Katmai processzort (végső nevükön Pentium III és SSE). Nos, cáfolatért nem kell messze menni, az első hír a 97/4-es PC Guruban olvasható a Katmai fejlesztéséről. Az AMD ekkor még csak ott tartott, hogy a Klamath-szal azonos teljesítményűnek ígérte a K6-ost. Egyébként sem igazán feltételezhető az ilyen nagy időléptékben gondolkodó cégekről, hogy kevesebb, mint egy év alatt tudjanak előállni ekkora újítással.

3DNOW!

Az AMD fejlesztése valójában nem is olyan nagyon forradalmi újítás, mint hinnénk. Egyszerűen megvizsgálták a programok igényeit, meg az MMX-et, és aztán elkészítették ugyanazt, lebegőpontos adatokkal. Tehát a 3Dnow! a lebegőpontos egység nyolc darab 80 bites regiszterét használja, ezekbe két-két 32 bites, egyszeres pontosságú lebegőpontos adatot tud elhelyezni. A feldolgozás során tehát a teljesítmény megkétszerezhető, amit a 3D-s játékok alaposan meg is éreznek. Tehát nem az a hatalmas ötlet, viszont remekül működik – pont, amire mindig is nagy szükség van.

Nem hallani viszont túl sokat a cég jövőbeli terveiről. A K7-es architektúrában sem javították a 3Dnow! részen, ugyanúgy fog működni. Áttervezésről sincs hír, sem egyéb újításról. Feltételezhetően a cég mérnökei a PIII SSE kibővítését tanulmányozzák, hogy lemásolhassák azt az elkövetkezendő processzorukban...



SSE

Mostanra már mindenki tudhatja, mit is jelent a lebegőpontos feldolgozás, a 3D grafika, meg a geometriai számítások - manapság már mindenki ezekkel a kifejezésekkel dobálózik. A Panzer General, az Ultima és Earthworm Jim is 3D-s lett, az előző szám Surrender3D képeinek tanúsága szerint már a csapból is ez folyik.

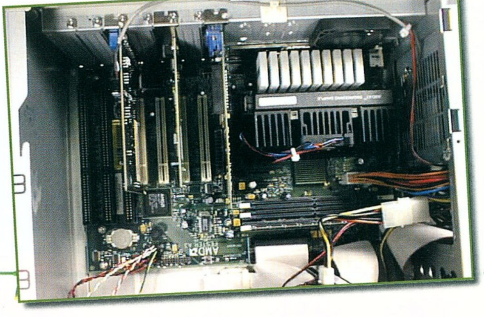
Magának a geometriai előkészítésnek a gyorsítása az, amit a processzorok, és nem a videokártyák feladata lehet megoldani. A teljesítmény növelésére az a lehetőség kínálkozik, hogy az egymástól gyakorlatilag független adatok feldolgozása mehet egyszerre is, nem kell megvárni az előző pont 3D-s koordinátáinak új értékét a következőnek a feldolgozásához. A dolog tulajdonképpen hasonlítható az MMX-hez: növeljük meg a műveletvégző egység kapacitását a processzorban, hogy több adaton dolgozzon egyszerre, tehát párhuzamosan. Így azonos idő alatt több eredmény számítható ki, és ez a feldolgozási sebesség növekedését eredményezi. A szép az egészben az, hogy az utasítás-végrehajtás párhuzamosítással történő gyorsítása más esetben is jól jöhet.

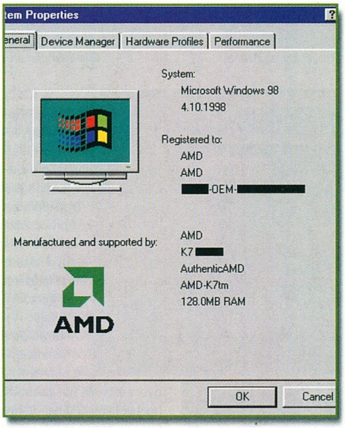
Intelék vették a fáradságot, és kutatásokat végeztek, hogy a napjainkban elterjedt alkalmazások a gyakorlatban, futtatás közben hogyan és mely műveletekkel, milyen adatokat dolgoznak fel. A 3D-s játék és egyéb vizualizációs alkalmazásokon kívül jó néhány lebegőpontos számokkal dolgozót találtak, amelyeken lehetett valamennyit gyorsítani.

A beszédfelismerés, -szintetizálás és -tömörítés, a videó lejátszás, a képfeldolgozás, videokonferencia, a 2D-s és 3D-s grafika - vagyis napjaink népszerű multimédiás sztár-alkalmazásai például ilyenek.

A megvalósítás eme formáját pedig az indokolta, hogy ezek az alkalmazások alapvetően párhuzamosan végrehajtható műveletekre épülnek, az értelmezési tartományuk nagy határok között dinamikusan változik, és emiatt alapvetően lebegőpontos megvalósítást igényelnek. Emellett kimutatható, hogy memória-elérésük szabályos és ismétlődő mintákat követ, ugyanígy a szabályosság és az adatoktól független a végrehajtás menete (általában nincs feltételes elágazás a vezérlésben) a műveletek sorrendjében is megfigyelhető.

A megvalósításban is igyekeztek kicsit alaposabbak lenni a konkurenciánál. Először is, új regisztereket építettek be a processzorba, amire jó ideje nem volt példa. Az SSE 8 darab, egyenként 128 bites regiszterrel dolgozhat, melyek mindegyikébe négy darab 32 bites, egyszeres pontosságú lebegőpontos adat kerül. Ezeken a számokon aztán egyszerre lehet utasításokat végrehajtani, és itt a másik nagy adu: ezek nem csak egyszerű matematikai, logikai vagy tároló műveletek lehetnek, az Intel az adatok mozgatására is új lehetőségeket kínál. A számokat egyszerre, nagyobb adagokban lehet lehívni a központi memóriából, sőt a program futásának ismeretében a programozó közvetlenül szabályozhatja a cache használatát is. Innen is a név: Streaming (áramló) SIMD Extensions. Ez a módszer lehetővé teszi a meglévő sávszélesség és feldolgozó-kapacitás jobb kihasználását, és a





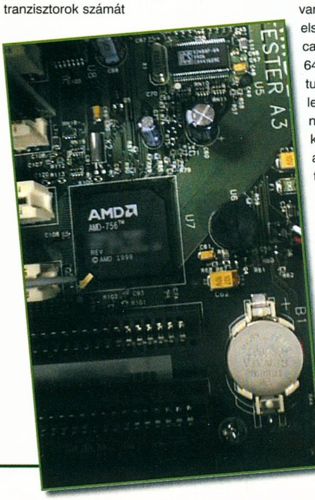
műveletvégzéssel párosítva jelentős teljesítménynövekedést lehet velük elérni.

Az egyetlen, valószínűleg időhiány miatt megmaradt szépséghiba, hogy az Intel nem bővítette ki magát az FPU-t, így annak kapacitása továbbra is csak két adat egyidejű feldolgozását teszi lehetővé, így a négy operandust használó SSE utasítások végrehajtása két órajelciklus alatt történik. A jelenleg kapható Pentium III-as processzorok tehát nem használják ki az SSE-t teljes mértékben, és így teljesítményük nem haladja meg a konkurenciáét. A 0,25 mikronos chipre bezsúfolható tranzisztorok száma is lehet az oka ennek a hendikepnek, és éppen emiatt a szakma érdeklődve várja a Coppermine kódnevű új PIII-asokat. A 0,18 mikron lehetővé teszi, hogy a tranzisztorok számát kellően meg lehet növelni, és az új regiszterek miatt szükséges módosításokat az operációs rendszereken már elvégezték, hála az Intel fejlesztőkre gyakorolt, nem éppen kis nyomásának.

AZ IDEI ÉV TERMÉSE

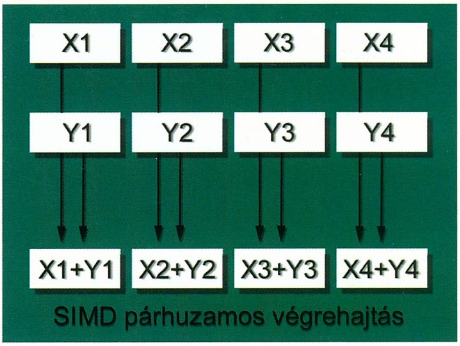
A legközelebbi esemény vitathatatlanul a K7-es processzor megjelenése lesz. Az AMD rendkívül büszke legújabb termékére, azonban a napvilágra került információk felvetnek még néhány kérdőjelet. Az első ezek közül mindjárt a versenyképes ár lesz - az Intel folyamatosan nyomja lefelé a PIII árát, a 450-es modell több mint 30%-os árcsökkenésen ment keresztül alig három hónap leforgása alatt. Mire megjelenik, a K7-500 drágább lesz, mint az azonos órajelű PIII-as.

Az árra ráadásul sok tényező van negatív hatással. Az első a processzor belső cache-e, amely kétszer 64k - ez a fajta memória tudvalevőleg a legdrágább típus, és nagyot dob a gyártási költségeken. A második a nagy sebességű, a tokba (de nem a processzorba!) szerelt L2 cache, ami szintén drága mulatság. Az AMD ugyan igyekszik trükközni azzal, hogy többféle, eltérő sebességű modellt hoz ki a különböző kategóriájú felhasználók számára, de ez teljesítmény-vesztéssel is jár. Az Intel pedig szeptembertől már csak processzor-magba integrált, teljes sebességű cache-ben gondolkodik minden termékéhez.



Az árát azonban valószínűleg az fogja a leginkább korlátozni, hogy az AMD a K6-osokon már így sem jut különösebb haszonhoz, és ha nyereséget kíván termelni, akkor nem engedhet a huszonegyből. A dilemmát csak tovább súlyosbítja, hogy nincs garancia a nagyobb számú eladásra, ha kevesebbet kérnek a processzorért. És a cég '99 elején még mindig veszteséges volt, hiába tört fel komoly mértékben.

A processzor architektúrája körül merülhetnek fel még gondok, a valóban ígéretes paraméterek eddig még sosem garantálták a komoly teljesítményt. Az első vitás dolog a 200MHz-es rendszerbusz, amelyről mindenki a memória sebességére asszociál. Azonban a K7 továbbra is csak PC100-as SDRAM-ot használ, ez a sebesség az alaplapi chipset felé érhető csak el - tehát a processzor továbbra is gyakran fog várni a memóriára (igaz, ha elterjed valamilyen gyorsabb memóriatípus, akkor új alaplapokkal a K7 ki tudja majd használni az előnyeit). A chipsetet gyorsan elérni pedig nem megváltás, a leterheltség, az állandó „forgalmi dugók" megmaradnak a PCI buszon. Ezt használja ugyanis minden PCI-os hang-, hálózati, SCSI és egyéb kártya, modem, továbbá itt csücsül az IDE interface is, amely a legtöbb háttértárat kezeli. A 200MHz mindössze a processzor felé nyit nagyobb sávszélességet, de a szűk keresztmetszet megmarad.



A processzor belsejébe tekintve is szemet szúrhat egy és más. A K7 a CISC-ről RISC-re lebontott utasításokat 9 műveletvégző egységgel hajtja végre ugyan - de ezek közül 6 integer műveletekre képes csak. Az FPU-ra és az MMX-re összesen három egység jut, és ezek közül egy csak tároló műveletekre képes. Tehát a processzor egyszerre továbbra is csak két 3Dnow! (két operandusos) vagy lebegőpontos utasítást tud végrehajtani, így maximális áteresztőképessége nem haladja meg az azonos órajelű K6-osét. Az egyik megoldás pedig az adatmozgatásra külön egységet dedikálni, a másik ugye az adatmozgatást optimalizálni, és elméletileg az utóbbi jobb eredményeket hozhat.

Mindennek a tetejébe a PIII rendelkezik még teljesítménytartalékkal, amelyhez a hardver közepes mértékű módosítása elegendő. Az MMX és SSE műveletek párhuzamos végrehajtási lehetősége pedig nagyon komoly kilátásokat sejtet, noha egyelőre ez még nem érzékelhető. Az elvárások tehát nagyok az ősszel érkező Coppermine-nal szemben. Hogy az Intel kibővíti-e a lebegőpontos rész áteresztőképességét, az egyelőre nem ismert.

Tudunk ellenben néhány nem kevésbé jelentős módosításról. Az első, hogy az L2 cache véglegesen beköltözött a processzorba, és a nem-Xeon típusban mérete 256k lesz - ez apró hátrány az így nyert teljesítményért cserébe. A 0,18 mikronos csíkszélességre való áttérés pedig az órajel további növelését teszi lehetővé: a kezdő 600MHz még idén felkúszik 733-ig. Különös módon az Intel babonásnak tűnik, mivel 667-re kerekítette az eddigi 66-os végződést...

A másik nagy adu pedig a Camino chipset lesz. Az új Accelerated Hub architektúra a chipset különböző részei, például az

IDE vezérlő, az USB, a hangkártya és a modem számára külön csatornát biztosít a kommunikációra. Ez egyfelől kétszeres sávszélességgel rendelkezik (266MB/sec), másfelől tehermentesíti a lassan 10 éves PCI buszt. A videókártya pedig az immár négyszeres sebességű AGP-n keresztül 1GB/sec gyorsasággal érheti el a központi memóriát, amely szintén tovább gyorsul, és 133MHz-es SDRAM vagy Rambus RAM formájában lesz jelen az alaplapon.

Ezek az újítások jelentősen megnövelik majd a processzor kihasználtságát, és feladják a leckét a K7-nek, amely továbbra is a régi PCI-busz orientált architektúrát használja. Egyben érdekes dilemma elé állítják a vevőket, akik ily módon alaplapcserére lesznek kényszerülve, és bizonyára fontolóra veszik majd a Slot A-t használó K7-et. A fejlettebb architektúra és az új Intel chipset igen komoly érv a „ha már csere, akkor legyen K7" gondolatmenet ellen.

Végül ott van az a kérdés is, hogy kell-e nekünk az Intel helyett más processzor? A cég egyelőre igen stabilan tartja a tempót: Moore törvényének engedelmeskedve jönnek az egyre gyorsabb processzorok, az árak folyamatosan zuhannak, betartják, amit ígérnek, és még sorolhatnánk. Dörgedelmes kijelentéseiknek kissé ellentmondva a tuningolás is működik, és kellő súllyal rendelkeznek újításaik szoftvertámogatásának biztosítására is.

Mindezek ellenére kíváncsian várjuk a K7-et, hisz semmi kedvünk megfosztani magunkat bármi jótól.

TRENDEK

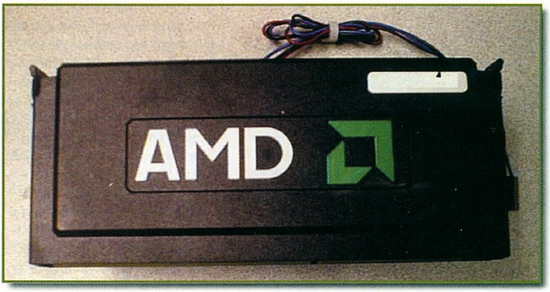
A fenti hardverek fontos közös tulajdonsággal rendelkeznek: mindegyiket a szoftverhez fejlesztették, és nem fordítva, ahogy eddig megszokott volt. A poligonos grafikát használó 3D-s játékok vitathatatlanul az ipar egyik húzóágazatává váltak, de a fejlődés korántsem olyan egyértelműen megjósolható, mint hinnénk.

A jelenlegi minőség javítására egyelőre csak a „még több poligon - még több textúra" lehetőség kínálkozik. Ez egyfelől még hatalmasabb feldolgozó kapacitást igényel a processzorokban és a videokártyákban egyaránt, másfelől viszont a sávszélesség terén is. A jelek szerint már nem kell sokat várni azokra a játékokra, amelyek kevesellni fogják a 4x AGP-t, a 32 MB ramot a grafikus kártyán, és a PC133 SDRAM-ot az alaplapon.

Tegyük fel azonban, hogy mindez megoldható, és próbáljunk előretekinteni néhány évet. A jelenlegi úton haladva a karakterek és tárgyak megközelíthetik kinézetükben a mai mozifilmek renderelt figuráinak szintjét a bump mapping és a hatalmas textúrák alkalmazásával. Van azonban néhány elem, amelyet nem lehet megvalósítani pusztán poligonokból, és az említett grafikai nagymesterek számára is komoly gondokat jelent; ilyesmi például a tűz, a víz, a haj vagy a növényzet. Mind a mai napig nincsenek teljesen korrekt módszerek ezeknek a megvalósítására - a hagyományos úton. Arról nem is beszélve, hogy a 3D kártyák már így is annyi műveletet végeznek hardverből, hogy a mai játékok kezdenek aggasztóan és unalmasan egyformán kinézni. Már folyik a kivitelezése a világítás-kiszámítás chipből történő kezelésének, és egyesek bizonyára dédelgetnek terveket a mostanában debütáló spline-ok hardveres kezeléséről is.

Változásra, új technológiákra lesz szükség nagyon is hamarosan, el kell vetni a fejlődésnek ezt az irányát. A javaslat egyetlen embertől származik, de talán ő az, aki képes a megfelelő tettekre is. John Carmack, akit bizonyára mindenki ismer már, felemelte a hangját a jelenlegi trendek ellen - és azt is elejtette itt-ott, hogy az Arena befejezése után nem áll szándékában pihenni. Ismét elvonul majd a világtól nagy rakás könyvvel és egy elszigetelt számítógéppel valamelyik névtelen Floridai motelbe kutatni. A processzorok párhuzamos feldolgozási képessége az integer és lebegőpontos adatok terén, valamint a memóriaárak folyamatos esése lehetőséget ad teljesen új, akár pusztán szoftveres megoldások kifejlesztésére. Ismét arra kell koncentrálni, hogy az adott hardver nyers kapacitását lehessen a lehető legjobban kihasználni. Carmack minden bizonnyal a jelenlegi poligon-korszak egyik indítója volt - és most kész arra, hogy másfél-két éves munka után új irányvonalakat jelöljön ki.

Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu



Pentium III					
XMM7	32bit	32bit	32bit	32bit	8db független 128 bites SSE regiszter
XMM6	32bit	32bit	32bit	32bit	
XMM5	32bit	32bit	32bit	32bit	
XMM4	32bit	32bit	32bit	32bit	
XMM3	32bit	32bit	32bit	32bit	
XMM2	32bit	32bit	32bit	32bit	
XMM1	32bit	32bit	32bit	32bit	
XMM0	32bit	32bit	32bit	32bit	
	128bit				

K6 és K7				
3DNow7	32bit	32bit		8db 64 bites regiszter az X86-os FPU 80 bites regisztereiben
3DNow6	32bit	32bit		
3DNow5	32bit	32bit		
3DNow4	32bit	32bit		
3DNow3	32bit	32bit		
3DNow2	32bit	32bit		
3DNow1	32bit	32bit		
3DNow0	32bit	32bit		
	80bit			

A K7 ELSŐ SZEREPLÉSE

Az egyik, nálunk talán kevésbé ismert hardware site-nak (www.firingsquad.com) rövid időre sikerült K7-es processzorú gép közelébe férkőznie. Benyomásaik, akár a korai teszteredmények, meglehetősen vegyesek. A korai Windows-os benchmark programok az 550-es K7-et hol gyorsabbnak, hol lassabbnak hozták ki az 500-as PIII Xeonnál. Egyes esetekben még a K3-500 (Kryotech tuningolt) gép is gyorsabbnak bizonyult nála. Az igazán meglepő az az FPU mérő program volt, amely nagyjából a 366-os Celeronnal összevethető lebegőpontos teljesítményt határozott meg! A srácok a gyakorlatban pedig a Quake2 crusher demóval nézegették, és a Xeon vagy 25%-kal volt gyorsabb nála, 3Dnow! és új FPU ide vagy oda.

A processzor, a chipset és a szoftverek (driverek) még nem végső állapotúak, de csodát nem szabad várni (nagyon közel már a megjelenés időpontja is). A jelenlegi adatok alapján a K7 összevethető lesz az azonos órajelű PIII-assal - na de gyorsabbnak és jobbnak ígérték, és hol van még a Coppermine, meg a KNI-re írt programok?

Moore törvénye:

Az Intel egyik akkori fejese még a hatvanas évek elején mondta ki. Értelme szerint a félvezetőkre épülő processzorok nagyjából 18 havonta megduplázzák teljesítményüket, a chipbe kerülő tranzisztorok számát, és mindeközben az ár változatlan marad. Mostanáig az ipar sikeresen tartotta is magát ezekhez az elvárásokhoz, sőt lassan biztosak lehetünk a túlteljesítésben is.

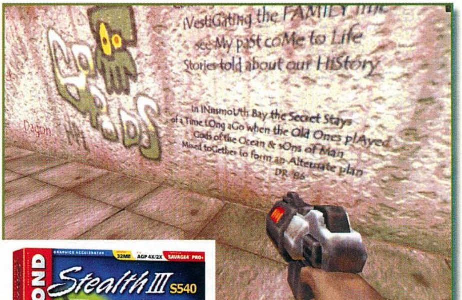
Diamond Stealth III S540

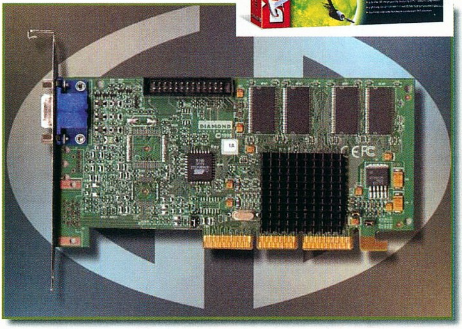
Manapság a legnagyobb hírverés az Interneten az Ultra TNT2 alapú kártyák és a Matrox G400 körül van. Emellett azonban olyan chipset jelent meg, mely igen érdekes és hasznos extrákat kínál a felhasználónak, a fent említett konkurensek árának töredékéért. Ez pedig a Savage 4, az S3-tól, amely a Virge sorozat után a Savage 3D chipsettel tért vissza a 3D gyorsítók piacára. A Savage 4 ennek utóda, továbbfejlesztett változata. A Savage 3D és Savage 4 jelenleg az egyedüli chipsetek, melyek támogatják az S3 által kifejlesztett S3TC textúra-tömörítési eljárást hardware-ből. Ennek lényege, hogy a grafikus chipset 1:6 arányban tömörítve kapja a textúrákat, és valós időben kitömöríti őket a felhasználás során. Ennek a megoldásnak több előnye van: lehetővé teszi nagyméretű textúrák használatát, mert a megnövelt felbontás miatt sokszorosára növekvő adatátvitelt kezelhető korlátok közé szorítja. A másik előny, hogy a grafikus kártya memóriája már nem jelent akadályt a nagyméretű textúrák használatakor, hiszen 32 mega RAM a tömörítéssel kb. 192 mega textúra eltárolására képes. Az S3TC eljárást minden olyan grafikus kártya képes használni, mely tud 2048*2048 pontos textúrákat kezelni, de ezek a kártyák csak a driverük révén, software-ből számolják az S3TC-t, így jelentős teljesítményesést okoznak. Azaz ezt a műveletet a Savage 4 fogja a leggyorsabban elvégezni. Jelenleg még a játékok nem használnak nagy felbontású textúrákat, de az új generációs programok, mint pl. a Quake III, Unreal és az Unreal Tournament már nem az egyszerű 256*256 pontos textúrákkal dolgoznak, hanem 512*512 vagy annál nagyobb felbontásúkkal, ami fantasztikusan részletes grafikát tesz lehetővé. Ez többek között azt jelenti, hogy a falakhoz közel menve sem fogunk már pixel-halmokat látni kép helyett. A Savage 4, és így a Diamond Stealth III S540 másik fontos jellegzetessége, hogy tud 32-bitben renderelni, így a legújabb játékokat már nagy felbontásban és true color színmélység mellett játszhatjuk vele, ami nem mindennapi élményt jelent.

A Diamond eredetileg 16 megás változatot tervezett TV kimenettel, de végül ez utóbbiról lemondtak, és inkább megduplázták a memóriát, 32 megával szállítják a kártyát. A Diamond azt ígérte, hogy teljesen átdolgozza a megszokott InControl Tools vezérlő-software-t, és ezt meg is tették. A Stealth III S540 installálása pillanatok alatt, és bárminemű gond nélkül lezajlik, a gép közben csak a CD-t kéri be.

A Savage 4 ugyanazt a kiváló képminőséget nyújtja, amelyet már a Savage 3D-től megszokhattunk, de a nagyobb órajel frekvencia, több RAM és az optimalizált chipset révén a sebesség jelentősen megnőtt.

A kártya driver és kezelő software a Diamondtól megszokott megbízhatóságot és könnyű kezelhetőséget nyújtja a felhasználónak. Az InControl Toolsban ismét találkozhatunk a megszokott funkciókkal, mint pl. az egy kattintással elérhető grafikus üzemmódváltás, valamint egyéb hasznos apróságok és finombeállítások egész sora. Az ikonok elmentésének lehetősége érdekes, új funkciónak számít – ezt kiválasztva a program elmenti az





ikonok helyét, így azok a különböző felbontások mellett sem „zuhannak össze" a képernyőn. A Diamond a mellékelt software-ek terén sem fukarkodott: a Zoran Soft DVD, Freemont SE (Excel sheetekből képes animációkat készíteni) és Crystal 3D Sensations alkalmazások mellett a Need For Speed III 4 órás demója is helyet kapott. A Zoran SoftDVD program átlagos teljesítményű PII-es gépen igen jó minőségben képes DVD-lejátszásra, és kihasználja, hogy a chipset hardware-ből gyorsítja a motion compensation eljárást. A Diamond új utat is kipróbált a software bundle-ok terén Diamond Game Zone néven. A Sin, Shogo, Heretic II, Asteroids, Starsiege Tribes és Fighter Squadron játékok közül kettőt meg lehet rendelni az Interneten keresztül összesen 13 dollárért (bár várhatóan ez az akció csak az USA területén lesz érvényes).

A kártya szolgáltatásai után ki kell térni a teljesítményére is. Az S540 nem pályázhat a leggyorsabb 3D grafikus kártya címére, a fejlesztők a hangsúlyt a jó ár/teljesítmény arányra helyezték. A kártya az áráért kiváló képminőséget és jóval átlag feletti teljesítményt nyújt. 640*480 felbontásban true color módban is kimondottan jó eredményeket produkál a különféle játékokban - a felbontás emelésével teljesítménye true color módban érezhetően visszaesik, de még ekkor is teljesen játszható frame-rate-eket produkál. Igen megbízható, teljes Open GL ICD drivert is mellékelnek hozzá, így a 3D-s játékok közül csak a kizárólag Glide támogatást tartalmazókat nem lehet játszani.

A kártya nagy erősségének számít a kis teljesítmény-visszaesés 16-ról 32-bitre való átváltáskor, az S3TC technika (és a nagyméretű textúrák) használata, a nagyon megbízható Open GL driver és az általánosan igen nagyfokú megbízhatóság.

Összességében hozza azt, amire a tervezők szánták, azaz a megfelelő választás lehet azok számára, akik kevés pénzzel rendelkeznek, de nem akarnak lemondani a legkorszerűbb technikák használatáról, és átlag feletti teljesítményt várnak el új 3D grafikus kártyájuktól. A 32 mega memóriával 1600*1200 felbontást is képes 32-bit színmélységben megjeleníteni üzleti alkalmazásokban, és a megfelelő minőségű software-es DVD-lejátszás is előnynek számít. Aki a kedvező ár fejében le tud mondani a TNT2 alapú kártyák által kínált jelenlegi csúcsteljesítményről, és megelégszik a jóval átlag feletti 3D teljesítménnyel, annak számára a Diamond Stealth III S540 jó választásnak bizonyul.

Pixel Multimédia
1088 Budapest,
Rákóczi u. 13.
Tel.: 266-6059 Fax: 318-6651
www.pixel.hu

INFO

Digitális rögzítőrendszerek

A ma kapható számítógépes digitális rögzítő rendszerek közül két újdonságot szeretnénk bemutatni:

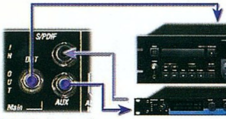
A Motu 2408-as új, Mac OS és Windows-alapú hard disk recording rendszer, amely mindent tartalmaz, ami a professzionális több sávos felvételekhez szükséges. Sőt, olyan

tulajdonságai is vannak, amelyek idáig elérhetetlen árúnak tűntek.

Az alaprendszer egy PCI buszos kártyát (PCI-324), egy rack kivitelű I/O egységet (2408 I/O), összekötő kábelt, Mac OS és Windows szoftver drivereket és egy Mac OS alapú audiószerkesztő szoftvercsomagot (AudioDesk) tartalmaz.

Más berendezések – még azok is, amelyek többszörös áron kaphatók – általában 8 vagy 16 csatornát nyújtanak az alaprendszerben. A 2408-as elérhető áron 24 szimultán sávot kínál, 7 db 8 csatornás bankot biztosítva: 3 ADAT, 3 DA-88, egy S/PDIF és 8 analóg berendezés egyidejűleg csatlakoztatható. Bármely három bank – bármilyen formátum-kombinációban – tetszőleges időpontban egyszerre használható. Hogyan képes a 2408-as ilyen áron ennyi mindenre? Míg a többi cég a szokásos DSP-kre alapozza a ki/bemeneti jelfeldolgozást, a MOTU különösen a nagyszámú ki/bemenetekre koncentrálva kifejlesztette saját VLSI jelfeldolgozó processzorát. A 24 bemenet és kimenet nem kevés egy alaprendszerhez, de három 2408-as be/kimeneti egység összekapcsolásával akár 72 aktív ki/bemenet használható. Akár 9 ADAT és 9 DA-88 csatlakozhat a géphez, 24 analóg ki/bemenettel együtt, és egyidejűleg annyi audio sávon játszhat és vehet fel, amennyit csak a számítógép szoftvere megenged. Persze 9 ADAT nincs minden stúdióban, de jó tudni, hogy a 2408-as a növekvő igények szerint bővíthető.

Mindezekkel az aktív ki/bemenetekkel, hány audio sávon lehet egyszerre felvenni és lejátszani? Pillanatnyilag egyetlen számítógép – akár Mac, akár PC - nincs a világon, amely egyidejűleg 72 sávon képes volna ezt tenni – tehát összesen 144 sávot kezelni! A 2408-as egyik legfőbb erénye az, hogy nem szorítja be a felhasználót a drága DSP chipeken alapuló rendszerek korlátjai közé, amelyek gyorsan elavulnak és nehéz rajtuk túladni vagy fejleszteni őket. A 2408-as felépítésének alapgondolata, hogy az a számítógéppel együtt bővíthető - ez a rendszer a számítógépes ipar havonta



(2408 back panel)

megjelenő technológiai fejlesztéseit használja ki. A nagyobb, gyorsabb merevlemezzel több sávon lehet egyidejűleg felvenni/lejátszani, a gyorsabb processzor pedig hatékonyabb effektezést tesz lehetővé. Ha 2408-as rendszert vásárol, a teljes számítógépes iparág kutatásába és fejlesztésébe vásárolja be magát. A jövő sok kellemes meglepetést tartogat: a Macek és PC-k óriási lépéseket tettek az utóbbi években, és egy-két éven belül két-háromszoros teljesítménynövekedés várható.

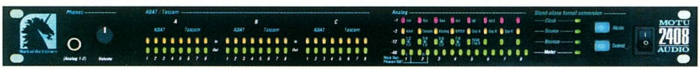
A technológiai fejlődésre pedig a 2408-as a lehető legjobban fel van készítve.

A 2408-as már az alapkiépítésben is valós 20 bites felvételt kínál analóg bemenetei révén (ha a szoftver is képes a 20 bites felvételre). Mivel a belső adatbusz 24 bites, ezért a 2408-as digitális bemeneteken keresztül valós 24 bites felvételre képes. Ha ADAT optikai úton külső analóg/digitális konvertert (például az Apogee AD-8000-ast) csatlakoztat, akkor 24 bites A/D átalakításra van lehetősége. A mellékelt AudioDesk szoftver (vagy bármely más 24 bites Sound Manager, ASIO vagy Windows Wave driverrel rendelkező alkalmazás) segítségével ezután 24 bites audió fájlokat tud rögzíteni. 24 bites audiót a 2408-as sztereó S/PDIF bemenetén keresztül is tud felvenni.

A 2408-as az első rendszer, amely mintapontos digitális audióátvitellel dolgozik mind ADAT, mind TASCAM digitális eszközök esetében. Az ADAT eszközökkel még szinkronizálásra sincs szükség. A DA-88-asok (vagy bármely kompatíbilis magnó) esetében a „mintapontos" szinkronizálás külső MOTU Digital Timepiece univerzális szinkronizálóval oldható meg. Más rendszerek esetében gyakran jelentkezik összehangolási hiba az átvitelkor. A 2408-asnál nem. Az AudioDesk és a Digital Performer a magnók teljesen áttekinthető kibővítéseiként működnek. Oda-vissza küldheti az audió jelet jelveszteség vagy szinkronizálási problémák nélkül. Ha ADAT vagy TASCAM magnókkal dolgozik, a 2408-as a digitális átvitel legjobb módja.

A 2408-as ASIO drivereit külön a Steinberg Cubase VST-re írták. Ezeket mind Windows, mind PC alatt hosszú ideig tesztelték, így támogatják a több csatornás VST be/kimenetet minden, a 2408-as által ismert audio formátumban (ADAT 24 csatornás, TDIF 24 csatornás, S/PDIF és 20 bites analóg formátum). A 2408-as a 24 bites felvételt is támogatja a VST/24-ben. Felvehet 20 bites audiót a 2408-as saját analóg bemenetein, vagy digitálisan harmadik, 24 bites konverterekkel rendelkező eszközről valódi 24 bites felvételt készíthet. A 2408-as beállítható buffere lerövidítheti a VST „latency" értékét 3-7 ezredmásodpercre, továbbá többcsatornás be/kimenetet tesz lehetővé bármely olyan Windows alapú audió szoftverhez, amely szabvány Windows Wave drivereket támogat. Együttműködik a Cakewalk, a Sound Forge, Cool Edit Pro, SAW Plus, Samplitude és más programokkal. Mindezek ki tudják használni a 2408-as 24 bites felvételi lehetőségeit

(x)



Amecon
Budapest,
Soroksári út. 1. III. em. 4.
Tel.: 216-6715, 06-30-9404-781

INFO

Az EPOX alaplapokhoz* Norton AntiVirus és Ghost ingyenes CD jár.

EP-V370B
AT forma, Intel PPGA370 processzorok, 300-433 MHz, VIA Apollo Pro (100 MHz) chipset, 3 PCI/2 ISA/1 AGP port, Ultra DMA-33, USDM, DIP switch, EMPRO, WOL, HW monitoring, SB-Link

EP-BX3
ATX forma, Pentium II és III processzor, 233-333 Mhz (66 MHz), 300-550 Mhz (100 MHz), Intel BX chipset, 768 MB max. RAM, ESSJ, EMRPO, USDM, 2 ISA/5 PCI/1 AGP slot, WOL, LM79, 2 USB, UDMA, ACPI

OEM OK
SVED
Az OEM disztribútor

1143 Budapest, Francia út 38/b.
Tel.: 469-8000Fax: 469-8009
E-mail: hwsales@sved.hu
http://www.sved.hu

Kiemelt partnerek:

KVENTA Kft.
1067 Budapest, Podmaniczky u. 37.
Tel.: 269-5262 Fax: 312-5824
SAM Computer Kft.
1148 Budapest, Csernyus u. 63/a.
Tel./fax: 222-1768, 363-5277
Balati Computers Bt.
1146 Budapest, Thököly út. 88.
Tel.: 341-5343 06-209-264-507
Komel Kft.
1118 Budapest, Csiki hegyek u.12. Tel.: 246-8411

*amely termék dobozán a Norton embléma látható

AQUA computer

Bp. 1072 Dohány u. 38.
Tel: 322-4658 Fax: 343-45-44
Faxbank: 233-36-66 / 1135
Nyitva: H-P : 10-18 Sz: 10-13
www.aqua.hu
Tetszőleges konfigurációk összeállítását 1 napra vállaljuk
OTP Hitelügyintézés a helyszínen
Gépeink a vételár 20%-ának befizetésével elvihetők!
Processzorok, Memóriák, Alaplapok, Videóvezérlők, 3D gyorsítók, Hangkártyák, Winchesterek, CD-írók, Monitorok
A LEGJOBB ÁRAKON!!!
Alkatrészekere 1 év , konfigurációkra 1 + 2 év garancia!

LORD COMPUTER

1149 Budapest, Nagy Lajos király u. 121-123.
Telefon: 469-6000, 222-1270 Fax: 469-6006
H-P: 10-18h Faxbank: 233-3666/1024##

Ultra TNT2, Voodoo3 és Savage 4 videokártyák!

SZÁMÍTÓGÉPEK MÁR OTP HITELRE IS!
TÖRZSVÁSÁRLÓI KEDVEZMÉNY!

BEaST
176 000.-
Celeron 400PPGA, 128MB 100 SD RAM, 8,4 GB HDD, Asus 40x CD, Voodoo3 32MB, 15" MONITOR HANGKÁRTYA ÉS HANGFAL

Az árváltoztatás jogát fenntartjuk! Az árak az áfa nélkül értendők.

PPGA vs. Slot 1

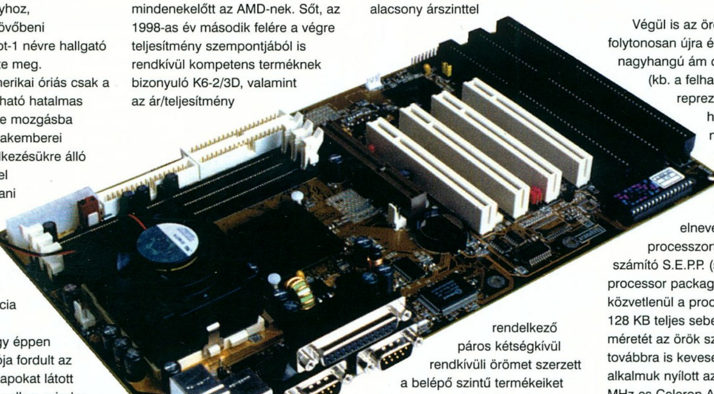
TALLÓZÓ

SLOT-1 VS. SOCKET, AVAGY A TESTVÉRGYILKOS INTEL PLATFORMOK IGAZ HISTÓRIÁJA

KONNEKTORHÁBORÚ – A „HETES ZSEB" TÜNDÖKLÉSE ÉS BUKÁSA?

Az egyes CPU csatlakozóaljzatok mögött rejlő sajátos gyártói érdekellentétek megértéséhez képzeletben az 1997-es év kezdetéig kell az idő kerekét visszaforgatnunk. Ekkor az Intel, hűtlenné válva a cégnek soha nem látott pénzügyi sikereket hozó Socket 7 szabványhoz, processzorainak jövőbeni platformjául új, Slot-1 névre hallgató fejlesztését nevezte meg. Egyidejűleg az amerikai óriás csak a Microsoftéhoz fogható hatalmas marketinggépezete mozgásba lendült: az Intel szakemberei valamennyi rendelkezésükre álló eszköz bevetésével próbálták bizonyítani a gyors technológiai váltás következtében amúgy is sarokba szorított konkurencia inkompetenciáját. Paradox módon így éppen hajdani megalkotója fordult az egykoron szebb napokat látott Socket 7 szabvány ellen, minden lehetséges fórumon a sötét múlt gonosz túlélőjének bélyegezve azt. Az egyszerre a szülőanya és sírásó szerepét is magára vállaló Intelt látszólag semmi sem téríthette el attól, hogy a Slot-1 foglalat és a S.E.C.C. tokozás révén fiatal jakut tervezőmérnökeinek újabb kreálmányaival sokkolja az ekkor még mit sem sejtő tömegeket...

Valóban elérkezett volna az idő a „hetes zseb" történelmi személyiséggé való átlényegülésére? Az Intel szerint természetesen igen, ezen magabiztos kijelentést azonban jómagam hajlamos vagyok bizonyos szkepszissel kezelni, amióta alkalmam volt szemrevételezni a legelső, mobil gépekbe szánt Pentium II-ket: ti. ezen CPU-k mind tokozás, mind csatlakozóaljzat szempontjából kísérteties hasonlóságot mutatnak az Intel által egyszer már „túlhaladottnak" minősített Socket 7-be illeszkedő processzorokkal. Ráadásul az első számú CPU gyártó egykori optimista jövőképét nem csak technológiai téren kezdte ki az eltelt idő: a Socket 7, majd az annak továbbfejlesztéseként létrejött Super 7 platform az Intel várakozásai ellenére továbbra is dinamikusan növekvő piaci részesedést biztosítottak a vetélytársaknak, mindenekelőtt az AMD-nek. Sőt, az 1998-as év második felére a végre teljesítmény szempontjából is rendkívül kompetens terméknek bizonyuló K6-2/3D, valamint az ár/teljesítmény



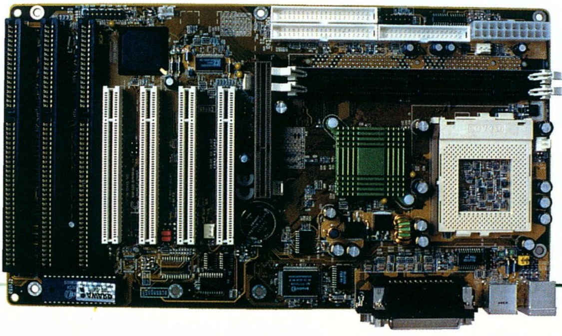
viszonylatban ekkor még legkedvezőbb értékkel dicsekedhető Cyrix M2 összesített Egyesült Államokbeli eladásai már számos területen meg is haladták az Intel processzorokét.

CELERON – NEM FOGAMZÁSGÁTLÓ

Az 1000 dollárt el nem érő értékű PC-k piacán mindinkább teret vesztő Intel ekkor meglehetősen váratlan lépésre szánta el magát: mindenfajta előzetes promóciós kampányt mellőzve piacra dobta a Pentium II hatékony visszafejlesztésének eredményeképpen létrejött Celeron processzorokat, amelyeket kisvártatva az LX lapkakészlet kegyetlen megcsonkolásával alkotott EX chipset is követett. Az eredeti hivatalos roadmapben nem is szereplő termékek megjelentetését átütő siker nem igazán követte, bár a szokatlanul alacsony árszinttel rendelkező páros kétségkívül rendkívüli örömet szerzett a belépő szintű termékeiket egyszerűen csak „high-end professional multimedia workstation"-ként definiáló távol-keleti gyártóknak. A kritikusabb elmék persze ezúttal sem nyugodhattak: mind a Celeron processzorok amúgy bőségesen rendelkezésre álló másodszintű gyorsítótárát (0KB), mind az EX lapkakészlet látszólag kimeríthetetlen funkciókészletét (max. 3 PCI csatolósín, 256 MB RAM, 66 MHz FSB) súlyos bírálatokkal illették.

Végül is az örökké telhetetlen, folytonosan újra és jobbra vágyó, nagyhangú ám csekély létszámú (kb. a felhasználók 90%-át reprezentáló) kisebbség határozott nyomására az Intel revizitálva addigi álláspontját megalkotta a fantáziadús elnevezésű Celeron A processzort. Az újdonságnak számító S.E.P.P. (single edge processor package) tokozás révén közvetlenül a processzorra integrált 128 KB teljes sebességű cache méretét az örök szkeptikusok ugyan továbbra is kevesellték, ám amint alkalmuk nyílott az első 300/450 MHz-es Celeron A CPU-k teljesítményét megcsodálni, általában könnyes búcsút vettek szeretett AMD vagy Cyrix egységeiktől, hogy aztán nehezen megtakarított fillérjeik révén ilyen „szörnyetegbe" invesztáljanak.

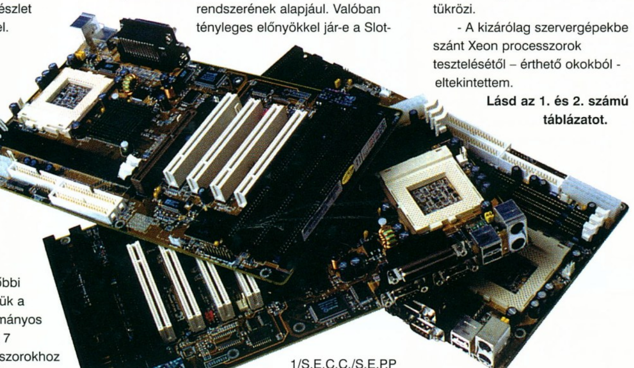
Értékelési szempont	Súlyozott érték az összpontszám viszonylatában	Referencialap
Ár/teljesítmény	35 pont	Intel Celeron A 366 MHz = 35 pont
CPU, FPU és multimédia teljesítmény	20 pont	Intel Pentium III 550 MHz = 20 pont
FSB 66/100 MHz	10	100 MHz FSB = 10 pont
Másodszintu gyorsítótár	10	256 KB 1x sebesség = 10 pont
Addicionális utasításkészlet	10	Intel KNI v. AMD 3Dnow! = 10 pont
Átlagos túlhajthatóság mértéke	10	Intel Celeron A 300 MHz (50% túlhajthatóság) = 10 pont
Gyártási technológia	5	Intel Pentium III = 5 pont



P.P.G.A ÉS ZX – TELJESÍTMÉNYT A TÖMEGEKNEK!

Habár ezen új sorozat megjelentetése révén az Intel legalább időlegesen visszaszerezte már-már veszni látszó pozícióit a „low-end" piaci szegmensben, az amerikai CPU gyártó öröme mégsem lehetett felhőtlen: a Pentium II-höz hasonlóan Deschutes-mag köré épített, ám ahhoz képest töredékáron értékesített Celeron A processzorok

magas gyártási költségei ugyanis szinte teljes egészében felemésztették az eladási nyereséget. Ráadásul a 100 MHz-es FSB fronton szinte alternatíva nélküli BX lapkakészlet köré épített alaplapok egyszerűen túl drágának bizonyultak azon felhasználói réteg számára, amelynek a Celeron A-kat szánták. Az Intel számára ténylegesen megnyugtató megoldást végül is csak a P.P.G.A. (plastic pin grid array) tokozású Celeron A CPU és a BX chipset leegyszerűsítése révén létrejött ZX lapkakészlet hozta el.



Előbbi termékük a hagyományos Socket 7 processzorokhoz hasonló, anyagtakarékos külső felépítése révén jelentősebb költségcsökkentést tett lehetővé, sajnos mindebből a felhasználó általában csak az újabb csatlakozóaljzatra (Socket 370) való átállás nehézségeit érzékelte. A ZX lapkakészlet pedig megtartotta ugyan a BX chipset számos pozitív tulajdonságát (100+ MHz FSB), de az árszínvonal lefaragásának ebben az esetben is ára volt: a maximálisan megcímezhető memória mennyisége 1024 MB-ról 256 MB-ra csökkent, továbbá a multiprocesszoros (SMP) rendszerek támogatása megszűnt. Az Intel egyúttal párhuzamosan piacra dobta a ZX lapkakészlet kizárólag 66 MHz-es FSB beállításokat támogató verzióját is (ZX-66), de értesüléseim szerint – a felhasználók nem kis szerencséjére - ez idáig egyetlen gyártó sem vette a bátorságot, hogy alaplapot építsen ezen, a rosszemlékű EX chipsetet idéző termék köré.

A MEGMÉRETTETÉS – SLOT-1 VS. SOCKET 370, S.E.C.C./S.E.P.P VS. P.P.G.A

Az Intel jelenlegi elképzelései szerint a Celeron processzorok – és az egész „low-end" kategória - jövője a Socket 370 foglalatban és a P.P.G.A. tokozásban rejlik, ennek megfelelően mindent megtesz, hogy a felhasználók minél népesebb tábora válassza az ezen technológiákra épülő termékeket rendszerének alapjául. Valóban tényleges előnyökkel jár-e a Slot-1/S.E.C.C./S.E.P.P trió Socket 370/P.P.G.A párossal történő felváltása? A következő összehasonlító értékelés során erre kerestem a választ.

I. S.E.C.C./S.E.P.P ÉS P.P.G.A. TOKOZÁSÚ PROCESSZOROK ÖSSZEHASONLÍTÓ TESZTJE

Megjegyzések:

- Amennyiben lehetséges volt, az egyes processzorok árainak feltüntetésekor az OEM (tehát nem dobozos) verziókat vettem alapul.

- Az egyes processzorok táblázaton belüli vertikális pozíciója a piaci megjelenés sorrendjét is tükrözi.

- A kizárólag szervergépekbe szánt Xeon processzorok tesztelésétől – érthető okokból - eltekintettem.

Lásd az 1. és 2. számú táblázatot.

SOCKET 370 CSATLAKOZÓALJZATÚ ALAPLAPOK ÖSSZEHASONLÍTÓ TESZTJE

Megjegyzés:

- Választásom elsősorban azért esett a SpaceWalker sorozatra, mivel a Shuttle azon kevés gyártók egyike, amely PPGA alaplapjai termékskálájának kialakításakor valamennyi, jelenleg forgalomban lévő Intel lapkakészletet (LX, BX, ZX) felhasználta. A döntést továbbá azon tény is megkönnyítette, hogy az iparág jelenlegi szereplői közül ezen tajvani székhelyű cég rendelkezik az egyik legszélesebb Slot-1 alapú termékportfolióval.

Lásd a 3. és 4. számú táblázatot.

ÉRTÉKELÉS – A JÖVŐ A MUTÁNS HIBRIDEKÉ?

Az összehasonlító tesztsorozatok eredményeképpen kapott értékek áttanulmányozását követően a következő megállapításokat tehetjük:

PROCESSZOROK

Mint a táblázatból is kitűnik, a felmérés a P.P.G.A. tokozású Celeron A processzorok bizonyos fokú fölényét mutatta ki. A legmagasabb összpontszámot elért 366 MHz-es modell elsősorban kiváló ár/teljesítmény mutatójának, valamint viszonylag magas átlagos túlhajthatósági szintjének (75 MHz FSB = 401,5 MHz; 83 MHz FSB = 456,5 MHz) köszönheti győzelmét. A szintén P.P.G.A. alapú 333 és 300 MHz-es CPU-k minimális hátránnyal végeztek a 2. ill. 3. helyen. A Slot-1-es egységek közül a 366, 300, és 333 MHz-es Celeron A processzorok viszonylag magas pontszámai érdemelnek említést. A Pentium II/III modellek elsősorban a Celeronoknál jóval kedvezőtlenebb ár/teljesítmény mutatóik következtében szorultak hátrébb a rangsorolásban.

ALAPLAPOK

Meglepő módon az alaplapok esetében a processzorokétól gyökeresen eltérő végeredményre jutottam, ti. a Slot-1

Értékelési szempont	Súlyozott érték az összpontszám viszonylatában	Referencialap
Ár/tejesítmény	25 pont	Shuttle HOT 637 alaplap = 25 pont
FSB és szorzó beállítási lehetoségek	15 pont	Shuttle HOT 661V (66-150 MHz FSB) = 15 pont
Lapkakészlet	10 pont	Intel BX = 10 pont
Bovítési lehetoségek	10 pont	Abit BH6 (1xAGP, 5xPCI, 3xISA, 3xSDRAM, USB) = 10 pont
Jelenlegi és jövobeni processzortámogatás	10 pont	Slot-1 alaplapok BX lapkakészlettel, 5 processzor támogatása = 10 pont
Stabilitás	10 pont	Aopen AX6B = 10 pont
Sebesség	10 pont	ASUS P2B = 10pont

1. számú táblázat - Slot-1 Intel processzorok (S.E.C.C./S.E.P.P)

Megjelenés idopontja	Processzor típusa	Órajel	Másodszintu gyorsítótár	Gyártási technológia (mikron)	Tokozás	Fogyasztói ár (Ft)	Összpontszám
1997	Intel Pentium II	233 MHz (3.5x66 MHz)	512 KB, 1/2x sebesség	0.35	S.E.C.C	24900	41,07/43,57*
	Intel Pentium II	266 MHz (4x66 MHz)	512 KB, 1/2x sebesség	0.35/0.25	S.E.C.C	24900	44,19/46,69*
	Intel Pentium II	300 MHz (4.5x66 MHz)	512 KB, 1/2x sebesség	0.35/0.25	S.E.C.C	25600	46,91/49,41*
	Intel Pentium II	333 MHz (5x66 MHz)	512 KB, 1/2x sebesség	0.35/0.25	S.E.C.C	26200	49,54/52,04*
	Intel Pentium II	350 MHz (3.5x100 MHz)	512 KB, 1/2x sebesség	0.25	S.E.C.C	35300	50,33
	Intel Pentium II	400 MHz (4x100 Mhz)	512 KB, 1/2x sebesség	0.25	S.E.C.C	45900	50,42
	Intel Pentium II	450 MHz (4.5x100 MHz)	512 KB, 1/2x sebesség	0.25	S.E.C.C	73900	48,45
	Intel Celeron	266 MHz (4x66 MHz)	0 KB	0.25	S.E.P.P.	7500	60,73
1998	Intel Celeron	300 MHz (4.5x66 MHz)	0 KB	0.25	S.E.P.P.	9300	58,32
	Intel Celeron A	300 MHz (4.5x66 MHz)	128 KB, 1x sebesség	0.25	S.E.P.P.	15200	64,39
	Intel Celeron A	333 MHz (5x66 MHz)	128 KB, 1x sebesség	0.25	S.E.P.P.	16200	63,37
	Intel Celeron A	366 MHz (5.5x66 MHz)	128 KB, 1x sebesség	0.25	S.E.P.P.	17900	64,42
	Intel Celeron A	400 MHz (6x66 MHz)	128 KB, 1x sebesség	0.25	S.E.P.P.	25300	55,66
	Intel Pentium III	450 MHz (4.5x100 MHz)	512 KB, 1/2x sebesség	0.25	S.E.C.C	73900	58,45
	Intel Pentium III	500 MHz (5x100 MHz)	512 KB, 1/2x sebesség	0.25	S.E.C.C	121900	57,4
	Intel Celeron A	433 MHz (6.5x66 MHz)	128 KB, 1x sebesség	0.25	S.E.P.P.	35700	51,55
	Intel Pentium III	550 MHz (5.5x100 MHz)	512 KB, 1/2x sebesség	0.25	S.E.C.C	kb. 200000	57,27
	Intel Pentium III	600+ MHz	512 KB, 1/2x sebesség; 256 KB 1x sebesség**	0.25-	S.E.C.C	?	?

* 0,35/025 mikronos modelltol függoen
** Ezen második modell tényleges megjelenése kérdéses

2. számú táblázat Socket 370 Intel processzorok (P.P.G.A.)

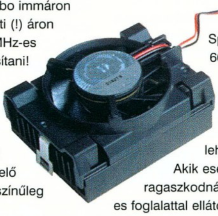
Megjelenés idopontja	Processzor típusa	Órajel	Másodszintu gyorsítótár	Gyártási technológia	Tokozás	Fogyasztói ár (Ft)	Összpontszám
1998	Intel Celeron A	300 MHz (4.5x66 MHz)	128 KB, 1x sebesség	0.25	P.P.G.A.	13200	68,71
	Intel Celeron A	333 MHz (5x66 MHz)	128 KB, 1x sebesség	0.25	P.P.G.A.	14100	68,79
	Intel Celeron A	366 MHz (5.5x66 MHz)	128 KB, 1x sebesség	0.25	P.P.G.A.	15100	69,9
	Intel Celeron A	400 MHz (6x66 MHz)	128 KB, 1x sebesség	0.25	P.P.G.A.	22000	59,09
	Intel Celeron A	433 MHz (6.5x66 MHz)	128 KB, 1x sebesség	0.25	P.P.G.A.	31000	54,2
	Intel Celeron A	466 MHz (7x66 MHz)	128 KB, 1x sebesség	0.25	P.P.G.A.	kb. 40000	52,06
[illegible]	Intel Celeron A	500+ MHz	128 KB, 1x sebesség	0.25	P.P.G.A.	?	?
	Intel Pentium III*	500+ MHz	256 KB, 1x sebesség	0.25-	P.P.G.A.	?	?

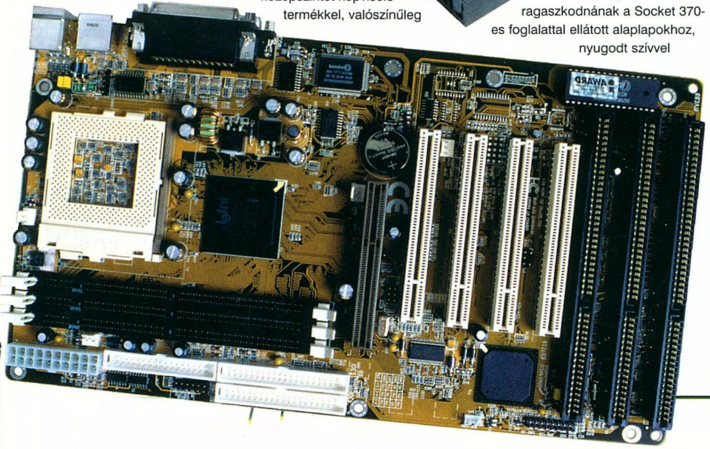
* Ezen modell tényleges megjelenése kérdéses

3. számú táblázat - Slot-1 Shuttle alaplapok							
Alaplap típusa	**Lapkakészlet**	**Formátum**	**FSB beállítások**	**Bovítési lehetoségek**	**Addicionális szolgáltatás ok**	**Fogyasztói ár (Ft)**	**Összpontszám**
SpaceWalker HOT 637	Intel LX	ATX	66-83 MHz	1xAGP, 4xPCI, 3xISA, 4xSDRAM, USB	PPGA konverter!	10900	76
SpaceWalker HOT 673	Intel LX	Micro ATX	66-83 MHz	1xAGP, 2xPCI, 2xISA, 3xSDRAM, USB	Creative ES1371 audio	16900	62,82
SpaceWalker HOT 671	Intel EX	Micro ATX	66-83 MHz	1xAGP, 3xPCI, 1xISA, 2xSDRAM, USB	Opti PnP 3D audio	12900	62,37
SpaceWalker HOT 661	Intel BX	ATX	66-133 MHz	1xAGP, 4xPCI, 3xISA, 4xSDRAM, USB	jumper nélküli FSB beállítás	22900	75,39
SpaceWalker HOT 661V	VIA Apollo Pro	ATX	66-150 MHz	1xAGP, 4xPCI, 3xISA, 4xSDRAM, USB		18800	72,49
SpaceWalker HOT 663	Intel BX	ATX	66-133 MHz	1xAGP, 4xPCI, 3xISA, 4xSDRAM, USB	Yamaha XG audio	23900	74,9
SpaceWalker HOT 675V	VIA Apollo Pro	Micro ATX	66-150 MHz	1xAGP, 2xPCI, 2xISA, 3xSDRAM, USB	Creative PCI audio	20300	69,92
SpaceWalker HOT 675	Intel BX	Micro ATX	66-133 MHz	1xAGP, 2xPCI, 2xISA, 3xSDRAM, USB	Creative PCI audio	23900	70,9
SpaceWalker HOT 679	Intel BX	Micro ATX	66-150 MHz	3xPCI, 1xISA, 3xSDRAM, USB	Creative ES1371 audio, Intel 740 4MB SGRAM video	30900	69,81
SpaceWalker HOT 679V	VIA Apollo Pro	Micro ATX	66-150 MHz	3xPCI, 1xISA, 3xSDRAM, USB	Creative ES1371 audio, Intel 740 4MB SGRAM video	26500	67,28

4. számú táblázat - Socket 370 Shuttle alaplapok							
Alaplap típusa	**Lapkakészlet**	**Formátum**	**FSB beállítások**	**Bovítési lehetoségek**	**Addicionális szolgáltatás ok**	**Fogyasztói ár**	**Összpontszám**
SpaceWalker HOT 683	LX	ATX	66-83 MHz	1xAGP, 4xPCI, 3xISA, 3x SDRAM, USB	-	16900	61,62
SpaceWalker HOT 681Z	ZX	ATX	66-133 MHz	1xAGP, 4xPCI, 3xISA, 2x SDRAM, USB	-	21700	67,3
SpaceWalker HOT 681	BX	ATX	66-133 MHz	1xAGP, 4xPCI, 3xISA, 3x SDRAM, USB	-	22700	69
SpaceWalker HOT 681V	Via Apollo Pro	ATX	66-133 MHz	1xAGP, 4xPCI, 3xISA, 3x SDRAM, USB	-	17900	68,22

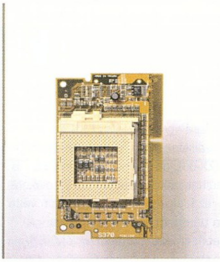
csatlakozóaljzatú alaplapok szinte mindegyike jobbnak bizonyult Socket 370-es társainál. A győzelmet végül a SpaceWalker HOT 637-es modell szerezte meg, amely ugyan LX lapkakészletet köré épült, ám a mezőnyben egyedülálló ár/teljesítmény értékének, valamint a dobozában alaptartozékként(!) fellelhető Slot-1Socket 370 konverternek köszönhetően így is remekelt. Szinte hihetetlen, de a HOT 637 + konverter + 366 MHz P.P.G.A. Celeron combo immáron nettó 25 000.– Ft alatti (!) áron képes akár a 456,5 MHz-es teljesítményt is biztosítani! Természetesen azon felhasználók, akik nem érik be a rendkívül olcsó, a jelenlegi technológiai középszintet képviselő termékkel, valószínűleg szívesebben választják a BX chipsettel szerelt SpaceWalker 661-et, vagy 663-at, amelyek magasabb szintű jövőbeni fejlesztést is lehetővé tesznek. Akik esetleg ragaszkodnának a Socket 370-es foglalattal ellátott alaplapokhoz, nyugodt szívvel választhatják a SpaceWalker 681-es modellt.





Túljutva a fenti táblázatok értékelésén, összegzésképpen megállapíthatjuk, hogy a Slot-1 platform jelenlegi létjogosultsága – az Intel minden ellenkező irányú törekvésének dacára - a low-end piaci szegmensben is megkérdőjelezhetetlen. Az amerikai cég által e téren preferált Socket 370-es alaplapokba történő befektetést csak azoknak ajánlom, akik feltétlenül megbíznak az Intel azon ígéretében, miszerint a KNI utasításkészlettel ellátott termékek P.P.G.A. verzióban is megjelennek. Megjegyzendő, hogy a Socket 370 már csak azért is behatárolja a felhasználó lehetőségeit, mivel a gyártó hivatalos stratégiája szerint a P.P.G.A. processzorok a mindenkori csúcstechnológiához képest mindig egy lépés hátrányban maradnak (pl. a 100 MHz-es FSB-vel rendelkező processzorokra történő váltás csak a 133 MHz-es alapú Pentium III/Coppermine modellek megjelenése után esedékes). Akik azonban továbbra is az Intel CPU-k soha nem látott bőségében kívánnak dagonyázni, válasszák a Slot-1 alaplap + konverter párosítást, amelyet tetszésük szerint egészíthetnek szinte bármilyen Intel processzorral, szerény lehetőségeink határain belül így járulva hozzá ezen rendkívül csúnya, de felettébb sokoldalú mutáns hibridek világuralmához.

Varsányi András
Joshua7401@hotmail.com



Juventus Team
1145 Budapest,
Róna u. 161.
Tel.: 221-5453 Fax: 221-5453
www.juventus-team.hu
INFO

Gericom Overdose 2

Amikor megpillantottuk ezt a metálszínű szépséget, már rögtön éreztük, komoly szerkezetet van szerencsénk tesztelni. Elegáns, amolyan „öltöny, nyakkendő nélkülözhetetlen" gépnek nézett ki. Kézbe vettük a 31x21x 3,8 cm-es készüléket, s már a súlyból érezhető volt, nem sajnálták belőle az anyagot. A Gericom Overdose 2 mégsem nehéz, mindössze 2,7 kg. A színes, oldalról is kristálytiszta képet adó TFT képernyő nagysága 13,3 ", ami 34 cm képátlót jelent 1024x768 felbontási lehetőséggel. Rögtön szembetűnik az érintőpados egér is, mely az ujjunk egyszerű mozgatására reagál, adott ponton a felület kétszeri megnyomása a megszokott egér bal gombjának leütésével egyenértékű. Mindez persze nem új találmány, hiszen már a Compaq Armada sorozatban is találkozhattunk ilyennel. A méretes, kényelmes, nagy kezűeknek is jól hozzáférhető kettős „egérgomb" viszont jó ötlet. A sztereó hangszórók, a LED-ek, a bekapcsoló gomb (végre kizárva ezáltal a hordtáskában való véletlen bekapcsolódást) a kijelző és a billentyűzet határvonalán találhatók. A beépített mikrofon már magán a kijelző panelen van, és természetesen az „Intel Inside" matrica sem maradt le. Tovább vizslatva a notebookot megtaláltunk mindent, mi szem-szájnak ingere: 2db PCMCIA, Audio bemenet, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, 1,44 MB FDD, USB, Infra port. Ez utóbbi kezd standard kivitel lenni ebben a kategóriában. Mi az infráért áhítozunk egyedül, a többi - a PCMCIA kivételével, amely nagyjából alaplapi slotnak felel meg - mind megtalálható a desktop gépeken is...

Ezután az érdemi „felhasználás" következett. Megtapasztaltuk a gyors, 4,3 GB-os HDD előnyét, a 32x-es CD-ROM gyorsaságát, a 3D- Full Duplexes hangkártya hangzását, amelynek komolyabb élvezhetőségét azért igazán csak a külső hangfalak adták vissza. A Gericom Overdose 2-t 400-as Celeron processzor hajtja, és 64 MB SD Rammal rendelkezik, ami 256 MB-ig bővíthető. A gépben ATI Rage Pro AGP, 4 MB videokártya is lapul (Rage Open GL driver ajánlott).

Kellemes élményeinket növelhette volna a DVD, amelynek a lehetősége a gépben adott, sőt létezik ebben a kivitelben CD íróval ellátott változat is. Whoaa... Arról most nem nyilatkoznánk, ezzel mi mindennek a lehetőségét hordozza magában. Az opciókra visszatérve elmondhatjuk, hogy a tervezők szem előtt tartva az akkuk kapacitását, kettős akkumulátornak biztosítottak lehetőséget (a második energiaforrás az ideiglenesen eltávolított CD helyére pattintható). Semmi sem tökéletes, így ebben a NoteBookban is apró, melegedési „hibát" fedeztünk fel, s bár tudjuk, hogy a PII-es gépek nagyobb hőt termelnek, mint a PI-esek, de olykor a mellette felejtett csoki bizony megolvadt. Ez azonban semmilyen működésbeli gondot sem vetett fel. Sőt, az akkumulátor drasztikus kimerülése esetén a gép a figyelmeztetett, majd ha nem hallgattunk rá, a

rendszerfájlokról készített biztonsági másolás után diszkréten lezárt. Mit mondjak, itt tapasztaltuk meg azt, hogy a hordozható számítógép is valóban lehet erőmű. Ez a szerkezet minden tekintetben megállta a helyét.

Lily & Jacko

JELEN SZÁMUNK HIRDETŐI

2 .... VIRTUAL WORLD
3 .... VIRTUAL WORLD
25 .... CD GALAXIS
31 .... KELLYTECH
49 .... HEWLETT PACKARD
55 .... TRAVELBOX - HUNGÁRIA KFT
58 .... MIKLAND
58 .... LIGHT COMPUTER
58 .... CORDINES
59 .... HERTA KFT
65 .... GAMELAND
65 .... EXTREME
74 .... VTCD
75 .... ATLANTIS ENTERTAINMENT
79 .... ACOMP KFT
89 .... SVED KFT
89 .... AQUA COMPUTER
89 .... LORD COMPUTER
94 .... BALATI COMPUTERS
94 .... ACCELERATOR KFT
94 .... MASTER COMP BT
94 .... LS COMPUTER
94 .... TRANS-AM
94 .... READY
95 .... HARDWEREM-96 KFT
95 .... INFOPORT COMPUTER
95 .... NETWORK GAMES CENTER
95 .... WIN COMPUTER
115 .... PIXEL MULTIMÉDIA
116 .... AUTOMEX KFT

ACOMP

1134 Budapest,
Róbert K. krt. 68.
Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
www.acomp.hu

INFO

BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

Komplett konfiguráció:

Midi ATX, AMD6K2-350MHz, Epox VIA MVP3-G alaplap (112 MHz), 1.44MB FDD, Q4.3GB CR-A HDD, 64MB SDRAM, ATI Rage Pro II-C 8MB AGP, Belinea 15" monitor (3 év gar.), 32xCD-ROM, SB64 PCI hangkártya, bill., egér

129.900,- +25%Áfa

!!! OTP Részletfizetési lehetőség !!!!

Használt alkatrészek beszámítása.

Internet szolgáltatás 2.000,-Ft +ÁFA-tól

Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-20 9264-507 Faxbank: 2333-666/1607#

E-mail: balati@ahol.com WEB: www.balati.hu

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

Accelerátor Kft.

1065 Bp., VI. Lázár 10., az Opera mögött

Tel.: 302-0585, Árlista: 2-333-666 / 1298#

Nyitva: H-Cs:9-17.30, P:9-15.30

Áraink ÁFA nélküliek, gar. 1 év monitorra 3 év

Viszonteladói Árlista: 2-333-666 / 1297#

KOMPLETT KONFIGURÁCIÓK

DAEWOO monitorral, billentyűvel, egérrel

Cyrix 233 MX/16M/3,2G	**89,3**
AMD K6-2/300MMX/16M/3,2G	**94,7**
Intel 233MMX/32M/3,2G	**83,4**
Intel P II 333ACel/32M/3,2G	**97,7**
Intel P II 350/32M/3,2G	**124,4**
Intel P II 400/32M/3,2G	**138,4**

Az árak ezer forintban értendõek .

OTP Részletfizetési akció

Cpu 300A / 350 / 400	**13 / 38 / 52**

99.06.10. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk

Mini/ATX MINI-MIDI-Nagy	4 / 7 / 7 / 10
Procomp LX / BX / VIA	10,8 / 15,4 / 13,8
Gigabyte AA+ / AX	15,5 / 16
Gigabyte LX7 / ZMM / BXDS	15,2 / 28,6 / 65,8
Gigabyte 100MHz BXC/BXE/BXS	20,2 / 25,5 / 45,4
Abit BH6 / BX6 2,0 / Asus P2B	20,2 / 23,4 / 25,5
SD ram 16 / 32 / 64 / 128	3,5 / 6,3 / 13,1 / 27,1
SD ram100MHz 32 / 64 / 128	6,3 / 12,8 / 27,5
CD Cyber40 / Sony 32	7,9 / 10
HDD St3,2/ St4.3 /St6,5	19,6 / 21,3 / 23,4
HDD Q3,2EX / 6,4EX /10,2EX	20,6 / 26,1 / 35
Daewoo 14" / 15" / 17"	28 / 38,1 / 60,9
BELINEA 14" / 15" / 17" Akció	28,5 / 35,2 / 59
MAG XJ500T / 707 / 715T	42/ 65,4 / 91,1
VGA S3 2mb / 4mbPCI / 4mb AGP	3,5 / 4,6 / 4,6
Matrox Product. G200 SD / SG	17,6/19,9
Diamond Viper 770 TNT2 / Viper 550	36 / 24,2
Diamond Fusion 16mb / 3DFX 12 mb	23,8 / 17,4
Diamond Monster 4MB / II 12MB	13 / 26
SB 64 / SB Live / Live digit	5 / 13,2 / 35
TB Malibu OEM / Daytona OEM	17 / 15
CD író Pana 4/8 IDE/ TEAC 4/12 SCSI	44 / 44
Írható CD Philips / FUJI	320 / 330

- Ha **TE** szeretsz szenvedni hamisított alkatrészekkel
- Ha szeretnél silány min õséget csillagászati áron
- Ha nehézkes banki ügyintézést akarsz
- Ha jó neked, hogy naponta összeomlik a géped

Kérünk, ne is olvasd tovább ezt a hirdetést !!!

DE:

- Ha márkás dolgokat szeretnél, elérhet õ áron
- Ha profi szakemberekre van szükséged
- Ha zökkenõmentes hitel ügyintézést akarsz
- Ha szaktanács kell

Telefonálj bátran!!

Info99 akció!!! -5%

THE MASTERS OF COMPUTERS'

Tel/Fax: 276 22 57, 06(20) 618 720

LS COMPUTER

A Nyugatinál

Új és használt számítógépek, alkatrészek, átépítés beszámítással

ABIT, ASUS, Hercules, Matrox, Diamond (5 év gar.), Gravis (3 év gar.), ATI, Intel, LG (3 év gar.), Samsung (3 év gar.), ADI, Viewsonic, Lite-ON (3 év gar.) és még sok más

Internet előfizetés (Datanet),

PROFI monitor, nyomtató, notebook, egyéb alkatrész szerviz

1067 Budapest, Podmaniczky u. 29

Telefon : 311-5456

Friss árlista : w3.datanet.hu/~lsbt

TRANS-AM elektric

Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe : Budapest, 1145. Titel u. 2/b. Telefon / Fax : 364-05-79 és 251-79-1

Rádiótelefon : 06-209-344-391 FaxBank : 2-333-666 (1471 # Tone üzemmódba

Http : // www.trans-am.hu Email : info@trans-am.hu

Üzlet nyitvatartás : H-P 9-17 óráig Szervíz nyitvatartás : H-P 10-15 óráig

Diákoknak 2% kedvezmény!!

14" Licom SVGA 3 év garancia	24.400,-
17" Licom SVGA 3 év garancia	52.000,-
Creative 36x IDE CD drive	9.200,-
1,7 Gb Seagate winchester	15.600,-
4,3 Gb Qantum winchester	22.800,-
6,4 Gb Quantum winchester	26.400,-
Pentium II ACORP Celeronhoz	11.440,-
Pentium II Abit BH6 BX / ATX	20.400,-
Pentium II 333A Intel Celeron CPU	14.920,-
Pentium II 366A Intel Celeron CPU	17.200,-
Matrox G-200 AGP 8 Mb SD RAM	15.920,-
Sound Blaster 128 PCI oem	9.600,-
Trans-Am Devil PII Celeron :	**105.600,-**

Pentium II alaplap,PII 333A Celeron, 32 SD, 4,3 Gb Q HDD,1,44 FDD,Mini,S3 4 Mb AGP 36x CD drive,hangk.,14" SVGA,105 g.klav.

Trans-Am használt Pentium:	**46.400,-**

Pentium /100,8Mb, baby ház, 1,44 FDD 270 HDD,14" digitális mon., 2 Mb PCI VGA

Canon BJ 10 SX *használt/3 hó gar.*	**12.000,**

Használt alkatrészek adás - vétele

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával,raktárról. Teljes körü szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat !

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK !

Hívjon, alkudjon és vásároljon !

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

Ready® COMPUTERS

Számítástechnikai szaküzlet, bemutató-terem és szervíz

1054 Budapest, Vadász u. 36. Tel.: 331-05-18 Fax: 311-86-71

Nyitva: Hétfő - Péntek: 9³⁰-18⁰⁰, Szombat: 9⁰⁰-13⁰⁰

OTP áruvásárlási hitel komplett számítógép vagy nagyértékű részegység vásárlása esetén. 20% kezdőrészlet, helyszíni ügyintézés.

Számítástechnikai alkatrészek, tartozékok, kiegészítők széles választéka, akciók, Internet szolgáltatások

Abit, Amptron, Acorp, Asus, Soyo, Aristo, Epox, Tomato, Intel, alaplapok

Adlas, Daewoo, Samsung, Panasonic, Licom, MAG, Belinea, DTK, monitorok

MINDEN, AMI PC

HP, Canon, Epson nyomtatók

CD-ROM, CD-ÍRÓ, DVD

AMD, Cyrix, Intel processzorok

Seagate, Quantum, WD, Maxtor, IBM winchesterek

Igényei szerint összeállított számítógépek 1+2 év garanciával

STATION irodai felhasználásra, munkaállomásnak

INTERMÉDIA kísérletezőknek (Abit BH6)

PROFESSIONAL DTP, CAD munkára

OPTIMAL PC-vel ismerkedőknek, általános otthoni célra

Internet: www.ready.hu ready@alarmix.net

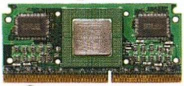
Részletes árlista faxra: 2-333-666/1310#

Viszonteladói árainkról a 06 - 30 - 9413 - 453 - as számon érdeklődhet.

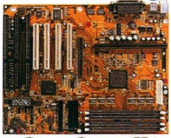
OLD MAN
Tuningműhelye

HardWerem-96 Kft.
Budapest, VI. Csengery u. 55.
Tel: 3326-841, 06-20-9244-647

Válogatott processzorok



A legújabb Pentium és Pentium II alaplapok

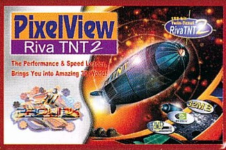


Csúcs tuning konfigurációk

E-mail: oldman@mail.matav.hu
Home-page: http://www.internetto.hu/stb/hardver

PixelView

WIN COMPUTER
1067 Budapest, Szondi u.19.
Tel.: 353-4304, Fax: 317-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu



32MB SGRAM
300MHz RAMDAC
1900 x 1200 /high color
32 bit színmélység
2x/4x AGP busz

- TV-tuner + VGA + képlopó a legjobb árakon

PINNACLE SYSTEMS

VIDEÓ-DIGITALIZÁLÁS, SZERKESZTÉS, CD-RE ÍRÁS ➡ mindezt kedvező áron az alábbi termékekkel!

MP10
(külső)
CD10plus
(PCI kártya)

INFO PORT COMPUTER

Joystick:		VGA vez., TV tuner	
COBRA	1.880,-	VooDoo III 16MB OEM AGP	22.300,-
RATTLE	1.020,-	ASUS V3000 4MB dob. AGP	13.900,-
Hangk., Hangfal:		PixelView I740+TV+R tuner	33.000,-
Sound Pro 3D / PCI	2.090,-	Ház és HDD hűtők, beépítő keret,	
SB LIVE 4670 OEM / PCI	15.990,-	IDE / Printer / LAPLINK kábelek,	
MLI-170	3.150,-	írható CD-k, alaplapok, kiegészítők,	
MLI-SW 190	7.140,-	TV tunerek, Gép átépítés	
MLI-480 (mélysugárzóval!)	10.990,-	Komplett számítógépek igény szerint!	

OTP ÜGYINTÉZÉS HELYBEN!

1061 Budapest, Jókai tér 3. http://www.infoport.hu, infoport@matavnet.hu
tel: 353-0021 fax: 428-7086, FaxBank: 2-333-666/1642#
Nyitva tartás: hétfőtől-péntekig 10-18-ig, szombaton 10-13-ig.
Áraink nettó árak, az ÁFÁ-t nem tartalmazzák.
Termékeinkre 1 év garanciát vállalunk, telephelyünkön.
A beszerzések függvényében, az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

NETWORK GAME CENTER

SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKKLUB

WWW.NGC.CO.HU

MILYEN ? NÉZD MEG !

VI.KER. ZICHY J. U. 43

TEL: 3532592

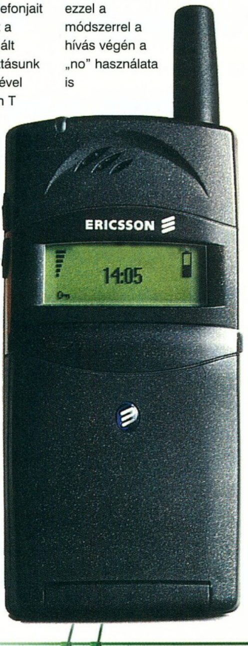
Ericsson T18s

TALLÓZÓ

PC Guru Teszt

Karnyújtásnyira a következő évezredtől ma már senki sem tekinti a mobiltelefonokat pusztán státusszimbólumnak, ennek köszönhetően napjainkra a használójának a megítélése is gyökeresen megváltozott. Pár éve még mindenki árgus szemekkel figyelte azt, aki nyilvános helyen telefonálni, mert mondván, micsoda „majom" az illető. Idővel a rádiótelefon mindenki számára elérhető lett, Magyarország pedig nagyon dinamikus fejlődési szakaszt követően (némi meglepetésre) – mind a szolgáltatók színvonalát, mind az egy főre eső mobiltelefon használók létszámát figyelembe véve – az európai élmezőnyben landolt. Eme örvendetes tényt összekapcsolva a fiatalok körében (is) tomboló „telefonlázzal" elhatároztuk, hogy a jövőben rendszeresen be fogunk számolni a mobilvilág újdonságairól. Jelenleg a legnagyobb készülékgyártók az elkövetkező időszak slágertelefonjait készülnek piacra dobni, ezért a kiélezett verseny bőven szolgált meglepetésekkel. Első választásunk a júliusi PC Guru megjelenésével egy időben debütáló Ericsson T család kisebbik tagjára, a 18s-re esett.

A hazai mobil piacon is jelentős, mintegy 30%-os részesedéssel büszkélkedhető svéd tulajdonú Ericsson két új telefont készül forgalomba hozni a nyári szezon alkalmával. Igazság szerint éppen időben teszi ezt, hiszen a GF 788-on nevelkedett „hívők" elkeseredetten látták a nagy vetélytárs, a Nokia mindent elsöprő 6110-es kampányát. Az SH 888 ugyan faragott valamit a hátrányból – legalább is tudásban –, de igazi áttörést nem hozott. Részemről kicsit meglepő volt, hogy a technológia jelen fejlettsége mellett az SH 888 külseje az elődjéhez képest gyakorlatilag változatlan maradt. Tisztán látszott, hogy nem ez a jövő útja. Szerencsére mindezt felejteti az új T osztály, amelynek a 18s változatát lehetőségünk volt egy egész héten keresztül aktívan tesztelni. Külsőre a telefon megtévesztésig hasonlít a régi GF 788-hoz, amit nehéz lenne hibaként felróni, hiszen a körülbelül másfél éve megjelent „mini" Ericsson a mai napig az egyik leglátványosabb és legkisebb „társnak" számít (ez az a telefon, amelyet annak idején a kávéscsészék mellé állítva reklámoztak). Az első lényeges változás azonban külsőre is szembeötlő, hiszen a teljesen grafikus háromsoros display felváltotta az egysoros kijelzőt. Ezzel kijavították a 788-as egyetlen lényeges elmaradását a vetélytársakkal szemben, amelyet annak idején nyilván a méretek csökkentése és a költségek minimalizálása végett szenvedett el. Újdonság az aktív flip is, amely lehetővé teszi, hogy fogadjuk a hívást a „yes" gomb használata nélkül: egyszerűen csak lehajtjuk az előlapot, és már lehet is beszélni (természetesen ezzel a módszerrel a hívás végén a „no" használata is szükségtelenné válik). A készülék minden egyes bekapcsoláskor emlékezteti a tulajdonosát, hogy képes a vibrating alertre is, azaz rendelkezik azzal a rezgő funkcióval, amely gyenge poénok egész sorát válthatja ki az ismerőseinkből. Ettől elvonatkoztatva a lehetőség nagyon hasznos abban az esetben, ha testközelben tartjuk a telefont, de valamilyen oknál fogva nem szeretnénk, ha a csörgése ránk irányítaná a figyelmet. Használata egyfajta tapintatos és senki számára nem kellemetlen telefonhasználatot eredményezhet. Mindezek mellett a T18s képes hangra is hívni, ennek az előfeltétele, hogy az illető nevéhez hangcímkét csatoljunk. Amennyiben ezt létrehoztuk, a beszélgetés kezdeményezéséhez elegendő egyetlen gombnyomás és a hívott fél nevének bemondása. (A Samsung reklám hatására sokan a mai napig idiot funkcióként emlegetik ezt a lehetőséget.) Számomra ez a szolgáltatás kicsit idétlennek tűnt, dacára annak, hogy két napig lelkesen demonstráltam a szerkesztőségben miként is tudom hangra fölhívni a Lilyt. A funkció többnyire működött, ám a hangfelismerés kicsit lassan történt, így beletelt pár másodpercbe, míg a hívás elkezdődött. Jó poén, tényleg használható, de azért kíváncsi lennék olyan statisztikára, amely kimutatja, hogy a telefonhasználók hány százaléka tért át a hagyományos gombnyomogatásról a hangra hívásra.



Összességében ezek voltak azok az új funkciók, amelyek megkülönböztetik a T18s-t az elődjétől, természetesen nem számítva a beépített szoftver újdonságait. A menüpontokat az Ericssontól már jól ismert két gombra fejlesztett választási lehetőséggel kezelhetjük. A telefon tud ébreszteni, a kijelzőn alapból mutatja a pontos időt, illetve gombnyomásra tájékoztat a dátumról is. Az új lehetőségeket szabályozó menüpontok mellett apró jelek árulkodnak arról, hogy az Ericsson tovább csiszolta a GF 788 szoftverét, a maximálisan felhasználóbarát telefon megalkotását tartva szem előtt. A T18s igényes külsővel és gyakorlatilag negatív tulajdonságok nélkül párosítja mindazt, amit 2000 felé közeledve egy telefonnak tudnia kell. Alaposan föladta ezzel a konkurenciának a leckét.

(A készülék fogyasztói ára a tervek szerint a szokásos akciók keretein belül 80-100e forint között lesz.)

soobana
shoebaron@vogel.hu

Az új osztályból a csúcsmodell a T28s elnevezést kapta, ez lesz az a telefon, amely demonstrálja az Ericsson törekvéseit a jövőre nézve mind a formatervezés, mind pedig a szolgáltatásválaszték szempontjából. A valaha fejlesztett legkisebb Ericsson telefon csökkentett energia-felvétellel, lítium-polimer technológia felhasználásával készült akkumulátorral fog üzemelni. Ennek köszönhetően a beszélgetési és készenléti idő a méret dacára jelentősen nőni fog. Az előbbi becsült értéke négy és fél óra, az utóbbié eléri a 200 órát.

A JÖVŐ

ERICSSON
1037 Budapest,
Laborc u. 1.
Tel.: 375-7650
www.ericsson.hu

INFO

Terratec XLerate Pro

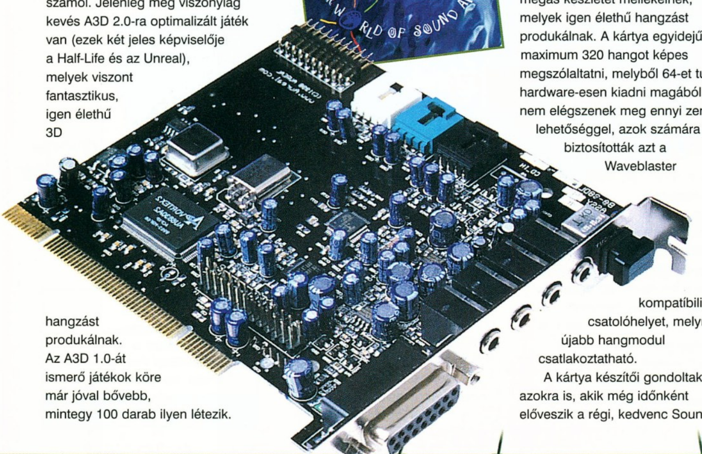
A Terratec német illetőségű cég, mely mára az egyik legnagyobb európai hangkártya-gyártóvá vált. Az olcsó kategóriában a Base sorozattal, míg a profi zenészeknek szánt kártyák körében az EWS 64 szériával ért el komoly sikereket. A 3D hanggyorsító kártyák piacára első ízben a Vortex 1 alapú XLRate kártyájával lépett be, mely Németországban igen népszerű lett. Ennek logikus utódja az XLRate Pro. Ez a kártya a Diamond MonsterSound MX 300-on debütált, Aureal Vortex 2 chipsetre épül, így teljes körűen támogatja és gyorsítja hardware-ből a DirectSound, DirectSound3D, A3D 1.0 és A3D 2.0 3D API-kat. Később az egyik driver update-ben ígérik az EAX 1.0 szabvány támogatását is. A Vortex 2 chipset legfontosabb eleme az A3D 2.0 szabvány támogatása.

Az A3D 2.0 szabvány egyik legfontosabb újítása a Wavetracing technika: a chipset 16 hangforrásból származó jel mozgását képes modellezni a térben, és ezeknek a különböző felületekről való visszaverődéseivel együtt, egyidejűleg akár 64 hanghullámot is képes számolni. A modellezés igen élethű, hiszen a környezet jellemzőit is számításba veszi, és a felületek hangvisszaverő-képességével is számol. Jelenleg még viszonylag kevés A3D 2.0-ra optimalizált játék van (ezek két jeles képviselője a Half-Life és az Unreal), melyek viszont fantasztikus, igen élethű 3D hangzást produkálnak. Az A3D 1.0-át ismerő játékok köre már jóval bővebb, mintegy 100 darab ilyen létezik.

Az XLRate Pro hangkártya a legújabb szabványok támogatása mellett két független sztereó kimenettel lepi meg a felhasználót, így a surround hangzást élvezhetjük négy hangfalon egyidejűleg is, ekkor a térhatás érzete még fokozottabban érvényesül. A Control Panelben a hangfalakat igen könnyedén lehet konfigurálni – néhány kattintás elegendő a különféle üzemmódok közötti váltáshoz, és a kártya észleli, hogy van-e valami az adott kimenetre kötve, így csak annak megfelelő konfigurációkat engedélyez.

A Vortex 2 chipset hardware-ből számolja a 10-csatornás equalizert, melyhez a paraméterek beállítása szintén a control panelben történik, 10-csatornás grafikus equalizer képében. Ezzel a hangzás teljesen az ízlésünknek megfelelőre szabható.

Az XLRate Pro a Vortex 2 chipset eddig bemutatott szolgáltatásai és előnyei mellett két fontos újdonságot kínál a felhasználónak. Ezek egyike, hogy a kártyán levő AD/DA átalakítók a szokásos 16 bit helyett 18-bitesek, ami tovább javítja a dinamikai és jel/zaj értékeket, összességében a jelminőséget. Akik rendelkeznek DAT vagy MD rekorderrel, azok számára lehet fontos, hogy a kártyát optikai digitális kimenettel is felszerelték, így minőségromlás nélkül lehet róla felvenni ezekre a berendezésekre. A kimenet mintavételezési frekvenciája állítható, 32-44,1 és 48 KHz értékek között.



A hangfelvétel, hanglejátszás minősége mellett igen fontos, hogy az adott hangkártya szintetizátora milyen hangminőséget produkál. Az XLRate Pro a legújabb divatnak megfelelően nem saját RAM vagy ROM-ban tárolt hangmintákból zenél, hanem a PC RAM-jába tölt fel GM/GS hangkészletet a DLS 1.0 szabvány szerint. A kártyához 2 és 4 megás készletet mellékelnek, melyek igen élethű hangzást produkálnak. A kártya egyidejűleg maximum 320 hangot képes megszólaltatni, melyből 64-et tud hardware-esen kiadni magából. Akik nem elégszenek meg ennyi zenei lehetőséggel, azok számára biztosították azt a Waveblaster kompatíbilis csatolóhelyet, melyre újabb hangmodul csatlakoztatható.

A kártya készítői gondoltak azokra is, akik még időnként elővesznek a régi, kedvenc Sound Blaster kártyát igénylő, Real-DOS-Mode-os játékaikat – az XLRate Pro ugyanis 100%-osan SB Pro kompatíbilis.

A Terratec másik újdonsága a DMX Sound System, mely az ESS vadonatúj, Canyon 3D chipsetére épül, amely az idei Cebiten debütált, és a DirectSound 3D API mellett a Sensaura, EAX és az A3D 1.0 szabványokat is ismeri, bár az utóbbit csak a drivere emulálja software-esen. Ezt a kártyát az igényes házi felhasználóknak szánják, és ennek megfelelő funkciókkal vértezték fel. A digitális ki- és bemenetek coax és optikai formátumban egyaránt helyet kaptak rajta, és számos multimédiás valamint zene-szerkesztő programot is mellékelnek hozzá. A DMX Sound System többi jellemzőjében szinte egybevág az XLRate35Próval (az A3D 2.0 support kivételével), így ezeket nem érdemes még egyszer megismételni. A DMX Sound System még nem kapható Magyarországon, remélhetőleg hamarosan kipróbálhatjuk egyik példányát.

Herta
1075 Budapest,
Dohány u. 37.
Tel.: 322-2232 Fax: 343-4208
E-mail: hertakft@herta.hu

INFO

Saitek R4 FFB Wheel

TALLÓZÓ

Első alkalommal a CeBIT-en sikerült közelről szemrevételeznünk a Saitek force feedbackes kormányát, az R4-et. Akkor a kérésünkre, miszerint szeretnénk tesztelni a terméket, a céget képviselő hölgy úgy nézett vissza ránk, mint holmi kedves bolondokra, dacára annak, hogy az amerikai képviselettel évek óta jó viszonyban voltunk. Szerencsére a kiállítást követően rendeződött a hazai képviselet kérdése, így a legifjabb force feedbackes „királyfi" viszonylag gyorsan eljutott hozzánk.

Microsoft, Logitech, Trushmaster és most a Saitek. Eddig ezek a cégek szánták el magukat arra, hogy olyan kormányt fejlesszenek ki, amely használja a force feedbackes technológiát. Ennek köszönhetően most már a szobában ülve, több-kevesebb realitással fizikailag is érezhetjük az autót ért hatásokat. A Saitek ugyan későn szállt be a versenybe, ám éppen ezért az R4-nek megvolt az az előnye, hogy az időközben felgyülemlett tapasztalatokat figyelembe tudták venni a tervezése során. Gondolom, hogy ezért, illetve anyagi szempontokat is szem előtt tartva döntöttek úgy, hogy a kormányuk a Microsoft force feedbackes technológiáját használja majd. Tapasztalati oldalon az elhatározás nehezen támadható, hiszen a nagy óriás által megvalósított „engine" a mai napig a legéletképesebb, ám esztétikai szempontból nem lett volna lényeges a terméken az a három jókora matrica, amely úton-útfélen emlékezteti az embert a Microsoft „megkérdőjelezhetetlen" technológiájára. Nyilván, a licence így olcsóbb volt valamivel. Túltéve magunkat a feliratok okozta megrázkódtatáson (nehéz, mert még lekapargatni sem lehet őket:)) egyből szemet szúr, hogy az R4-es formatervezése merőben eltér az átlagos kormány kialakításától, leginkább a Forma 1-es modellekére hasonlít. Elsőre a design nagyon idegen, ám pár tekerés után hamar kiderül, hogy a fogása nagyon kényelmes, gyakorlatilag a furcsa vonalvezetés mellett a Logitech komfortjával vetekszik (fapadosságban a Microsoft a bajnok, ami ettől függetlenül nem túl zavaró). Sajnos a csatlakozója nem USB-s, így a gépet az üzembe helyezés előtt ki kellett kapcsolni. A kormány rögzítése, valamint a szoftver telepítése az install CD-ről zökkenőmentes volt. A szokásos funkciógombok mellett a manuális váltó és a force feedback ki/bekapcsolási lehetősége tulajdonképpen „extrának" tekinthető. A gombok és a váltó minősége elképesztően jó, ha valakinek még mindig van kedve váltogatni, akkor e szenvedélyét is kiélheti. A pedál ellentartására sem lehet panasz, sőt úgy tűnik, a gyártóknak sikerült végérvényesen belőniük, hogy a gáz és a fék egymástól elfogadható távolságra legyen. Mindezek mellett az R4 rejtett imbusz kulccsal is el van látva, ami egyfajta „csináld magad" jelleget kölcsönöz az összeszerelési fázisnak. Már a megtalálása is felér egy kalanddal, persze az is lehet, hogy csak mi voltunk kellő kreativitás híján.

A teszt programok közül elsőként az elmaradhatatlan Need For Speed 3-at vettük elő, hiszen ez az a játék, amely a nem túl tágas mezőnyben a legintelligensebben kezeli a force feedbackes effekteket. Az első kör megtétele után elégedetten bólogattam, hiszen a kormány kellemesen ellentartott a kanyarokban, ezen felül pedig a formabontó designnak hála remekül lehetett jobbra-balra „tépni". Valahogy az egész túl kellemes volt. Idővel rájöttem, mi a baj, ezért gyorsan kiléptem a programból, és a Saitek szoftverben próbáltam növelni a force feedback erejét. Sok esélyem nem volt, mert a kijelző a maximumon állt. Tanácstalanul sandítottam a „powered by Microsoft FFB technology" feliratra, hiszen a SideWinder éppen azért volt a kedvencünk, mert az egyszerű külső mellett a „bika" erejével rendelkezett. (Nyilván, örökre titok marad, hogy a Microsoft fogta-e vissza a motorokat, vagy a Saitek kalibrálta gyengébbre a visszarántást.) Természetesen mindez nem pusztán a NFS3 teszt során jellemezte az R4-et, hanem az új trónkövetelő, a High Stakes és a kormányhoz csomagolt demo játékok próbája alatt is. Utóbbi gyűjtemény mindenképp dicséretet érdemel, hiszen nyolc nagysikerű autószimulátor játszható változatát tartalmazza. Végigpróbálgatva a régi nagy kedvenceket, egyedül az Ultimate Race Pro hozott némi enyhülést, itt tapasztaltuk a legnagyobb „aktivitást" a kormány részéről. Érdekes volt az új játékok közül az Episode I Racer, amelyben remekül tudtuk használni a podok döntésére a kormány mögött található két „pedált". A programban a force feedbackes effektek külön állíthatók, így összességében nem nagyon lehetett érezni a lóerő hiányát: a pod száguldott, ütődött, verődött, a kormány pedig közvetítette számunkra a jármű gyötrelmeit.

Ezek alapján a Saitek formatervezésből, komfortból, kezelhetőségből jelesre vizsgázott, viszont nem nagyon tudtunk mit kezdeni azzal, hogy az egyszer már bizonyított és jól bevált technológia időnként miért hagyja cserben a használóját. Sokszor nem zavaró, hiszen a gyengébb visszarántás könnyebb irányítást tesz lehetővé, de ha már választani lehet, akkor inkább szoftverből szabályoznám le a force feedback erejét.

Herta

1075 Budapest,
Dohány u. 37.
Tel.: 322-2232 Fax: 343-4208
E-mail: hertakft@herta.hu

INFO

A PC GURU minden száma két CD-ROM-mal jelenik meg.

A PC GURU előfizetési díj 33% kedvezményt tartalmaz. Töltse ki, és dobja be az első, útjába kerülő postaládába!

Előfizetem a CHIP Számítógép magazint:

❑ példányban egész évre 9408 forint ❑ példányban fél évre 4704 forint

Előfizetem a PC GURU-t:

❑ példányban egész évre 12000 forint ❑ példányban fél évre 6000 forint
❑ példányban negyed évre 3000 forint

Az előfizetés kezdete: ....

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ☐☐☐☐ ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Cégszerű aláírás, bélyegző

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

1999/7

A CHIPTÁR mindenkinek nélkülözhetetlen segítség.

Megrendelem az alábbi kiadványokat:

❑ példányban PC GURU 99/2, 3, 4, CD-melléklettel, 747 forint/db-ért
❑ példányban PC GURU 99/5, 2. CD-én teljes játékkal, 1296 forintért
❑ példányban CHIPTÁR 10 Corel, CD-melléklettel, 1495 forintért
❑ példányban CHIPTÁR 11 Shareware III., CD-melléklettel, 1795 forintért
❑ példányban CHIPTÁR 13 Windows 98, CD-melléklettel, most 1904 forintért
❑ példányban CHIPTÁR 14 Linux 2.2, CD-melléklettel, most 2350 forintért
❑ példányban CHIPTÁR 15 DVD, CD-melléklettel, most 2464 forintért!

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ☐☐☐☐ ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Cégszerű aláírás, bélyegző

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

PC GURU Tábor 1999

Amennyiben visszaküldöd címünkre a levelezőlapot ismertetőt, jelentkezési lapot és befizetési csekket küldünk.

Helyszín: Balaton Alsóörs Ifjusági Üdülő
Időpont: 1999. augusztus 22-29. (8 nap)
Szállás: 3-4 ágyas szobákban
Étkezés: naponta 4x, az üdülő területén
Részvételi díj: előfizetőknek: 21.000 Ft
nem előfizetőknek: 23.000 Ft
Jelentkezés alsó korhatára: 16 év (kivéve nagykorú kísérővel)

A programokról: szakmai előadások, számítástechnikai vetélkedők, technikai bemutatók, vendégelőadóművészek, sportprogramok, lovaglási lehetőség, kirándulás, strandolás. A gépedet természetesen hozhatod!

Kérem, hogy küldjenek a részemre jelentkezési lapot és befizetési csekket:

Név: ....
Cím: ☐☐☐☐ ....
Életkor: ....
Előfizető vagyok: ❑ igen ❑ nem

Feladó:

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

CHIP

A PC GURU minden száma két CD-ROM-mal jelenik me

A PC GURU előfizetési díj 33% kedvezményt tartalma Töltse ki, és dobja be az első, útjába kerülő postaládába!

PC GURU

Feladó:

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

CHIP tár

A CHIPTÁR mindenkinek nélkülözhetetlen segítség.

PC GURU

Feladó:

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

PC GURU

PC GURU tábor 1999

A VOGEL PUBLISHING KFT. LAPJAI ÁTFOGJÁK A VILÁGOT

Media made by Vogel

Vogel Publishing Kft., 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44., tel./fax: 350-8731

nVIDIA Riva TNT 2

TNT MÁSODIK FELVONÁS

Aki kicsit is belemélyedt a számítógépes műfajba, az tudja, milyen ez az érzés: „Jó a cuccom, de... Sokkal jobbat jelentettek be.” A hír hallatán először dühösen legyintünk, „messze van az még!”, aztán ahogy a megjelenés dátuma egyre közeledik, kezdünk vágyódni rá. Később az egyik ismerős elújságolja: lehet kapni, ő már ki is próbálta, és ilyen meg olyan szuper. Ekkor már abba a stádiumba kerülünk, hogy tervezgetjük, kinek és mennyiért tudnánk eladni „régi, elavult” cuccainkat, és mennyit kell majd saját zsebből hozzátenni, hogy megvehessük az új csodát.

Az előzőeket elolvasva persze mindenki azt állítja: „Én nem ilyen vagyok. Hideg fejjel mérlegelve nem ugrom be ebbe az apgrédelős mókuskerékbe.” Én is ezt mondom. (Valamit csak kell.) De olyan nagyon régen vártam (vártuk) már ezt a kártyát. Legalábbis, a várakozás olyan hosszúnak tűnt... Megérte? Szerintem igen. Shoebaron betartotta az ígéretét, és most a „kicsike Ultrácska” itt duruzsol a gépemben, a kisöccse (a „sima”, de szokták Vanilla néven is emlegetni) pedig ugrásra készen várja, hogy ő is szóhoz juthasson, és beugorhasson a mosószerképű bátyja helyébe. Igaz, megküzdöttem velük (erről csak annyit, hogy az ASUS és a SuperMicro valószínűleg kibékíthetetlen ellenségek lehetnek), de megérte.

Őszintén be kell vallanom, hogy én hittem és hiszek a TNT2 sikerében, épp ezért mertem az ATI Rage-et kicsit megcsipkedni (bár ez érthető módon sok ATI tulajdonost sértett...), és a Voodoo3-ra is csak legyinteni. Voodoo3? 16 biten? Na ne röhögtessenek! Persze, itt most meg kell álljak, és elnézést kell kérnem a tisztelt nagyérdeműtől, ugyanis pont e lap hasábjain ordítottam világgá azt a címzetes marhaságot a múlt hónapban, hogy a játékgyártók általában 16 bites színmélységre fejlesztenek. Nos, „revidiálnom kell a nézeteimet”, bizony-bizony, az NFS IV 32 biten az igazi, csakúgy, mint a Quake3 vagy a Drakan stb. Szóval, a 32 bites színmélységé a jövő, úgyhogy bocsi ATI Rage tulajok.

Mitől lehet nyerő a TNT2? Leegyszerűsítve, a játékosoknak három elvárásuk van: jó minőségű kép (ebben segíthet például a nagyobb színmélység is), a nagy felbontás (persze ezt is írhattam volna az előzőhöz) és mindezekkel együtt a SEBESSÉG, a folyamatos megjelenítés. (Jó, tudom, hogy az effektek is fontosak, itt van például a Matrox-féle „Environment-Mapped Bump Mapping” vagy az S3-féle S3TC – amely nem is effekt -, de ez utóbbiakat kivéve a többi varázslatot általában minden kártya tudja.)

Mint a tesztekből ki fog derülni (remélem, lesznek tesztek...ugye Shoe?), a TNT2 teljesíti ezeket a kívánalmakat. Gyors. Nagyon gyors. De ez elég ahhoz, hogy el lehessen adni? Ha én új grafikus kártyát akarnék vásárolni (nálam ez az érzés gyakorlatilag folytonos), mit is vennék manapság figyelembe? A sebesség OK-nak tűnik, 1024x768-ban 32 biten szép folytonos pl. az előbb emlegetett játékokkal (méréseim szerint kb. másfélszer gyorsabb, mint a sima TNT). Jó volt látni, hogy a kártya a manapság már csak középmezőnynek számító P-II 350-esen is ilyen nagy sebességet produkált.

A képminőségre sem lehet panasz, az a 300-as RAMDAC nem piskóta. A TNT2 ára? Most még kissé magasnak tűnik (az Ultra lehet akár 60k+ÁFA is, a sima talán 10-20 ezerrel olcsóbb, márkája és kiépítettsége válogatja). Két hónapon belül ez az árszint szépen leül majd úgy a felére, akkor kell vásárolni! De mondjuk a Matrox G400 nem lesz-e jobb? Ki tudja? Most, amikor még a TNT2 is szinte forró, nem volna okos bármit is jósolni. Mindenesetre némi kivárás nem árthat.

Most következhet a műszaki ámító halandzsa (nem kell megijedni, nem fogom elkezdeni a 128 bites Twin Texel architektúra dumát). A TNT2-es kártyák lelke a 0,25 micronos TNT2 chip. (Ki hitte volna?) Na igen, de a gyártás során vannak jól sikerült és „kevésbé” jól sikerült példányok. Hogy lehet ebből további hasznot kihozni? Legyenek a 150 MHz-en stabil példányok az Ultrák, adjuk őket drágábban, a többi menjen 125MHz-en. (Persze, más is van így ezzel. Egyes pletykák szerint a Creative érdekes egyességet kötött az S3-mal: átveszi olcsóbban a kevésbé sikerült Savage4 példányokat, és 110 MHz-esként értékesíti őket az OEM csatornákon.)

Az NVidia nem esett abba a hibába, hogy csak ő akarja eladni a chipjére épülő kártyát, ennek köszönhetően sok cég sokféle TNT2-es kártyát árul. Csak néhány gyártó és kártyája a teljesség igénye nélkül: AOpen PA3010, ASUS V3800, Creative Labs 3D Blaster Riva TNT2, Diamond Viper V770, Elsa Erazor III, Guillemot Maxi Gamer Xentor, Hercules Dynamite TNT2, Leadtek WinFast S320 II, Canopus Spectra 5400. (Ezen a sokféleségen persze mi nyerünk a legtöbbet, hiszen értünk versengenek.) Memória szempontjából pl. léteznek 8, 16 és 32 MB-os modellek, ez utóbbi a leggyakoribb, az előző kettő inkább a költségkímélést jelzi. (Változnak az idők, 8MB költségkímélő?) A 32 MB elhelyezkedhet a kártya két oldalán

is, de lehet, hogy ráfér egy oldalra, ez is a gyártótól és az alkalmazott memóriáktól függ. A memóriák sebessége fontos szempont. Az Ultrához, ajánlott memória sebesség 183 MHz, amely 5,5 ns-os chipeket igényel, mindez a sima verzió esetében 150 MHz és 7 ns. A különböző gyártóknál ezek az adatok is változók, mindenesetre a gyorsabb RAM nagyobb tuningolhatóságot jelent. Tuning, igen, hiszen mindegyik gyártó saját Tweak (sebesség manipuláló bizgentyű) programot mellékel a kártyájához. A paletta igazán sokszínű, minden kártya kicsit más. A legtöbbön van prociventillátor, de ez sem törvényszerű, sok rendelkezik különféle TV stb. be/kimenetekkel, egyesek támogatják az LCD monitorokat. Példaként a sokféle fícsörre, azt hiszem, legjobb megemlíteni az általam tesztelt ASUS kártyákat. Az ASUS TNT2-es sorozata a V3800-as - nem éppen fantáziadús - névre hallgat. A család hét taggal rendelkezik (8, 16 és 32 MB-os modellek TV/videó be/kimenetekkel és a nélkül), melyek közül a hazai forgalmazó a legmenőbbeket szándékszik forgalmazni: a nálam is járt AGP-V3800 Deluxe-ot és az AGP-V3800 TVR-t. A Deluxe fedőnév Ultra változatot jelöl, 5,5 ns-os memóriával, ajándék sztereó szemüveggel. Ezeken kívül minden más megtalálható a második kártyán is: S-Video ki/bemenet, composite kimenet, sztereó szemüveg kimenet, 32 MB memória, ventillátor a grafikus chipen stb. Mellékelnek hozzájuk mindenféle szükséges kábelt, és a driver CD-n kívül két teljes játékot: a Turok 2-t és az Extreme XG2-t.

Mi a nyavalya az a sztereó szemüveg? Kinézetre fekete keretes vagány borzadály napszemüveg, lógó kábellel, szóval ezzel inkább ne menjünk az utcára hódítani. Mit csinál? Segítségével a játékok (egyelőre csak a D3D-sek, de az új driverrel talán a többi is) „mélységet" nyernek, a 3D-s érzet nagyban fokozódik. Érezzük, hogy adott tárgy messzebb vagy közelebb van, esetleg valami mögött félig takarásban, szóval ezt nem elmesélni, látni kell! Észvesztő! Hogyan működik? Mindenekelőtt olyan monitor kell hozzá, amely az adott felbontáson tudja a 120 Hz-es képfrissítést (egyelőre ez maximum 800x600). A kártya minden képkockát kétszer készít el, egyet az egyik szemnek egyet a másiknak, és felváltva teszi ki a képernyőre, egyenként 60 Hz-es frissítéssel (a 120 Hz ehhez kell). Mindezt a szemüveg nélkül nézve kettős, elmosódott képnek látjuk, a szemüveg két „lencséje" viszont a megfelelő időpontban eltakarja (az átlátszóság változtatásával) a megfelelő szemet, így éri el a kívánt hatást. Huh. Sajnos a szemüveg használata meglehetősen fárasztó, és - hogy is mondjam - többen a gyomorra ártalmasnak tartották a használat után. A sztereó kép előállítása a kártyának is megfekszi a gyomrát, hiszen kétszer annyit kell számolnia, és ez sajnos a teljesítmény rovására megy, mondhatni szaggat (a P-II 350-esen). (Ilyen szemüveget tudtommal a TNT2 mellé az ASUS-on kívül csak az Elsa ad.)

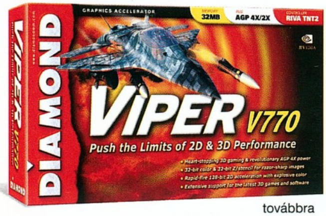
Végül kell még szólnom a DVD támogatásról is: sajnos megfelelő lejátszó-program hiányában a kártyák ez irányú különleges képességeit nem sikerült tesztelni, mivel az ATI Rage kártyával ellentétben ilyen nem jár hozzájuk. Az ASUS-tól külön meg kell rendelni a szoftveres DVD-lejátszó programot, és így van ez a legtöbb gyártó esetében is. A hírek szerint a TNT2 idevágó képességei nem olyan jók, mint az ATI-é (ő már bizonyított) vagy a Voodoo3-é és a Matrox-é (ezt majd meglátjuk).

UI: Van egy eladó TNT-m és egy Voodoo2-m, megveszi valaki?

Lóti

Voodoo3 vs. nVidia Riva TNT2

Games	V3 3000 (166MHz)	Viper V770 (125MHz)
Quake 2 3.20 crusher.dm2		
800X600 **16bit**	***58***	***55***
1024X768 **16bit**	***49***	***49***
800X600 **32bit**	-	***50***
1024X768 **32bit**	-	***42***
Half-Life 1.0 blowout.dem		
1024X768 **OPEN GL**	***48***	***42***
1280X960 **OPEN GL**	***43***	***36***
1024X768 **D3D**	***34***	***34***
1280X960 **D3D**	***31***	***32***
3D Mark '99 Max Pro		
800X600 **16bit**	***5159***	***5350***
1024X768 **16bit**	***4730***	***5295***
800X600 **32bit**	-	***4761***
1024X768 **32bit**	-	***3554***



BENCHMARK EREDMÉNYEK, AVAGY RONDA DE GYORS?

Röviden összefoglalva a házon belüli benchmark eredményeket megállapíthatjuk, hogy a Voodoo3 3000 és a Riva TNT2 gyilkos küzdelme döntetlenre végződött. Kezdetben a Voodoo3 fürgébben mozgott, ám a detonátor 1.88-as referencia driver képében jött az erősítés az nVIDIA-tól. Ettől kezdve D3D alatt a Viper V770 valósággal megtáltosodott, legrosszabb esetben is hozta azokat az fps-eket, amelyeket az STB harmadik generációs kártyája ki tudott pumpálni magából. (Igaz ugyan, hogy a referencia driver a készítők szerint is tartalmaz egy jókora „bug"-ot, ám megnyugtatásul az nVIDA közölte, hogy némi segítséggel és a registry módosításával a hiba kijavítható. Magyarán, mindez iszonyatosan macerásnak tűnik, ám az egész teszt alatt a kártya tökéletesen működött, így továbbra is homály fedi az ismeretlen hiba mibenlétét.) Open GL alatt a Voodoo3 3000 továbbra is verhetetlen, persze, csak 16 biten. A küzdelem tehát váltakozó sikerrel folyt, a végére azonban nyilvánvalóvá vált, hogy sebesség alapján gyakorlatilag képtelenség egyértelmű győztest kihirdetni. Képminőségben a Voodoo3 3000-es némi meglepetésre legalább olyan éles és kontrasztos képet produkált, mint a legnagyobb vetélytársa, ezért aztán itt is egyszerre lendültek magasba a kezek. A végére maradt a 32 bit rendering (a 4X-es AGP-t egyelőre nem érdemes előnyként felhozni). Nos, érzésem szerint ezzel a 3dfx alaposan mellényúlt, hiszen ha nem is eget rengetően, de a 32 biten renderelt játékok láthatóan szebben néztek ki a TNT2-vel (a színek jobban éltek). Persze, ez már régóta tudjuk, ám a TNT2 nagy előnye, hogy meg is mutatja nekünk, milyen az, ha 32 biten 1024X768-as felbontás mellett valamelyik játék gyorsan fut. Jó példa erre a Quake 3 teszt verziója, amelyben nem mindegy, hogy 16 vagy 32 bites füstöt „nyelünk" az arénában, hiszen szemben a 16 bit csíkos mivoltával, az utóbbi teljesen realisztikus. Összességében tehát a Riva TNT2 elképesztően gyors, továbbá vitathatatlan előnyökkel rendelkezik a 32 bites rendering kapcsán. Ezzel tulajdonképpen meg is nyerte a csatát, sőt, egyelőre úgy tűnik, a háborút is. A közeljövőben már csak a G400 okozhat kellemetlen meglepetéseket az nVIDIA-nak, ám a Matrox kártyájára sajnos még várnunk kell egy kicsit.

(Figyeljetek nagyon a változatokra, hiszen a gyártók a legkülönfélébb konfigurációkban építenek kártyát a chip köré. A PC Guru tesztlaborban a Diamond Viper V770-es nem ultra változatát használtuk, amelynek az egyetlen „hibája" az volt, hogy nem rendelkezett tv kimenettel. Természetesen ebből is létezik tv out verzió, ezért aztán érdemes jól körülnézni a TNT2 piacon, kinek mi a legfontosabb: 3D szemüveg, tv kimenet, videó bemenet, extra sebesség, tuningolhatóság…)

shoebaron

Macroda Kft.
1012 Budapest,
Attila u. 63.
Tel.: 214-2392 Fax: 355-5173
www.macroda.hu
INFO

Pixel Multimédia
1088 Budapest,
Rákóczi u. 13.
Tel.: 266-6059 Fax: 318-6651
www.pixel.hu
INFO

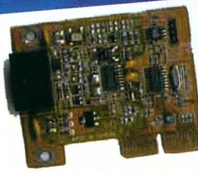
i810 - az INTELgrált alaplap kezdőlépése

A Cég (értsd Intel) április 27-én jelentette be új alaplapi chipsetjét, az i810-et, melyet kifejezetten Celeron processzoros platformokra szán.

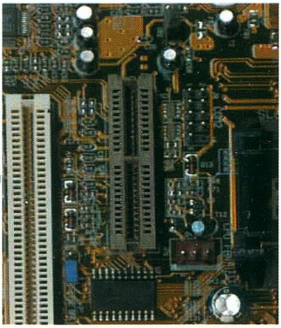
In medias res jöjjenek a technikai specifikációk és nyalánkságok. Elsőként arról kell beszélni, hogy ez az új chipset nem egyszerűen felturbózott vagy éppenséggel lebutított verziója valamelyik korábbinak, hanem maga az alaplapi kiszolgálás ideáját gondolták kissé újra, ezen új koncepciónak neve pedig Accelerated Hub Architecture, röviden AHA lett. Nyitásképpen mindezt úgy lehetne értelmezni Anand után szabadon, hogy ez olyan architektúra, amelyben a nem-videókártya komponensek is AGP-szerű buszt kapnak. Na Jozef, eztet kapjad ki! Az AHA direkt kommunikációt biztosít a memória, CPU, meghajtók (fizikai) és egyéb perifériák között, az i810 esetében beleértve a videót is, hisz az a chipsetbe van integrálva (erről majd később, a cikk hosszú lesz, meg kell élnem valamiből:)). AZ i810 esetében ez két chipes, 3 hubos megoldásra sikeredett. A három különálló hub megnevezése rendre a következő: Graphics and Memory Controller Hub (GMCH), I/O Controller Hub (ICH), Firmware Hub (FWH). A két fő Hub (GMCH és ICH) közvetlenül össze van kötve a belső buszon, melynek adatátviteli sebessége kétszerese a PCI buszénak, azaz 266 MB/s.

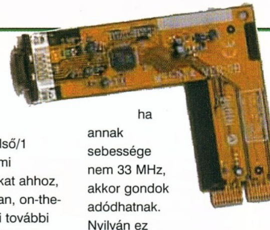
A GMCH, vagyis a videó- és memóriavezérlő hub (i82810 GMCH boneheadek) csak egyprocesszoros rendszert támogat, az viszont lehet Socket-370-es és Slot-1-es is (egyelőre, aztán meghalsz Zsolti...). A GMCH grafikus része lényegében az i740 ráintegrálva a szilikonra (nem az új i752, amely valószínűleg még túl drága lenne az ilyen olcsó megoldásba, illetve elképzelhető, hogy a fejlesztés még nem tart itt - várunk a 810-E-re, erről kicsit később), amely olcsó 2D/3D egyben megoldás, aki nem tudná még széles e Magyarországon. Ebben az esetben viszont az i740 bent csücsülve a chipset által biztosított fő véráramban közvetlenül tud kommunikálni a gép rendes memóriájával a rendszerbuszon keresztül, ennek 800 MB/s a maximális átviteli értéke. Ez jobb, mint az AGP 2X szabvány maximális 533 MB/s memóriahasználati értéke, viszont gyengének hat, ha összehasonlítjuk azzal a sebességgel, amellyel egynémely AGP-s videókártya core-ja eléri a kártyán levő lokális memóriát (az utóbbi időkig jellemzően 1-3 GB/s). Az integrált i740-nek akkor van tehát előnye (ha valaha is lehet fórja a mostanában születő grafmegoldásokkal szemben...), ha az adott AGP slotos videókártya kifut a lokálmemóriából, és kénytelen a rendszermemóriával dolgozni. A GMCH a rendszermemóriát használja mind frame-, mind z-buffernek, hacsak...

Hacsak nem a 810-DC100 GMCH-val állunk szemben, mely a 810 GMCH-nak a 'drágább' változata. A DC100 nemes egyszerűséggel azt jelenti, hogy olyan Display Cache van jelen, amely 100 MHz-es sebességen 'operál', 4MB terjedelemben prezentálja magát és 32 bites busz segítségével kapcsolódik közvetlenül a GMCH-hoz. Szerepe szerint z-bufferként szolgál az i740 számára, teljesítménynövelő hatása Anand Quake 2 timedemo alapú mérései szerint nagyjából 40-45 százalékos. Nem rossz - pláne olyan esetekben segít, amikor a rendszermemória mérete nem valami gigantikus (kevesebb, mint 64 MB). Úgy néz ki, hogy nemsokára lesz DC133-as megvalósítás, melyben - logikusan - a display cache 133 MHz-en fog futni; ennek gyakorlati teljesítménynövelő hatása azonban elhanyagolható lesz. Ugyancsak integrálva találjuk a 230 MHz-es RAMDAC-ot, amely a mostani újak mezőnyével összehasonlítva gyengének számít, viszont ha megemlítem, hogy a sokak által szeretett Matrox Millennium II sorozat is 230 és 250 MHz-es DAC-okkal szerelve jött, akkor a bizonyítvány már mindjárt szebb - igaz, az idő halad, a szamár borul. Szóval 230-as DAC, amely 1600x1200x8 bpp esetében 85 Hz-es képfrissítést tud, ami elégnek is tűnik, hisz feltételezhető, hogy a 19 és 21 inches monitorok tulajdonosai java részt nem az ilyen ultraintegrált (értsd olcsó...) alaplapok vásárlói közül kerülnek ki. Ehhez persze hozzá kell tenni, hogy az USA-ban a cégek most már az otthoni felhasználásra szánt számítógépekhez is 17-es monitort ajánlanak, amelyet persze a vásárlók többsége meg is vesz. Hát igen, itthon mára már elmondható, hogy a 15 inches méretű monitor kezd általánossá válni - és tény az is, hogy Amerika mindig egy-két lépéssel előttünk jár...



A 230-as DAC azonban csak a kép egyik aspektusa - a kirakott 2D-s (és 3D-s) képek minősége az alaplap designjától, az abban felhasznált alkatrészek minőségétől stb. fog függni. Magyarán elképzelhető, hogy egynémely dzsunka minőségi osztályú i810-es alaplap remegő képet fog 'biztosítani' használójának már 1024x768-ban is, míg az Asus hasonló felszereltségű versenyzője még 1280x1024-ben sem fogja folyatni becses szemgolyóidat kifele üregükből (az utóbbi időben - nagy örömömre - azt tapasztaltam, hogy a nagy piaci verseny okán a dzsunka minőségi osztály kritériumai is feljebb tolódtak: abszolút szemetet most már nagyon nehéz eladni, pláne szériában). Most pedig ejtenék néhány keresetlen szót a GMCH memóriavezérlőjéről, mert ugyebár olyanja is van neki. Az i810 GMCH 8-512 MB memóriát támogat 2 darab dupla-oldalas bank formájában, azaz nagy valószínűséggel a legtöbb gyártó 2 DIMM slottal fogja forgalomba hozni az ilyen chipsettel szerelt lapjait (ami egyben jót tesz majd a költséghatékonyságnak is). A memóriasebesség fix 100 MHz-en ketyeg, függetlenül a rendszerbusz sebességétől, amely számára





természetesen akár 66 MHz is beállítható, híven a mostani Celeronokhoz. Ez azt jelenti, hogy a PC100 SDRAM minimum követelmény, de lehet, hogy ha már a 133 MHz-es FSB a Celeronokat is eléri, ezek a stickek akkor is jók lesznek, spórolva pénztárcánk számára pár garast (ha továbbra is így hullanak a memóriaárak, akkor csak fél garast). Ez persze csak spekuláció, ha nem jön be, akkor nem kell egy év múlva tömegekben kántálni, hogy "Hülye tigliske! Hülye ti-ti-tigliske!".

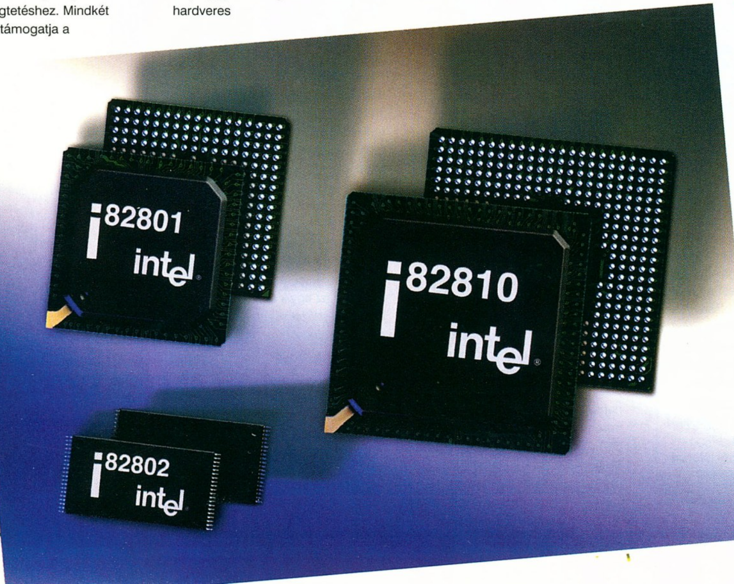
Most pedig rátérnék a következő, mégpedig az I/O Controller Hubra, röviden ICH-ra. Ez 'tartja össze' és koordinálja a kommunikációt a PCI busz, az USB portok és az AMR slot (háhá, majd mindjárt erre a csalafintaságra is fény derül Rőzse bácsi) között, ezen felül közvetlen hozzáférést biztosít a megszokott számú (azaz 2) IDE csatornához (4 eszköz kisebb agytérfogatúak és hobbikertészek kedvéért), illetve a Super I/O számára (billentyűzet, floppy, egér, soros- és párhuzamos portok). Az ICH-nak is két fajtája létezik, maga az ICH, illetve az ICH0 (ICH nulla, ha a szám nem venné ki magát a karakterkészleten keresztül). Eltérés a támogatott PCI slotok számában és az UltraATA módokban van. A high-endebb megoldás, az ICH legfeljebb 6 darab (wow!) PCI slotot engedélyez (más kérdés, hogy az ilyen ultra-integrált mókához minek 6 PCI hely...), és támogatja mind az UltraATA 33-at, mind az UltraATA 66-ot. A kistestvér, az ICH0 'mindössze' 4 PCI slotot biztosít, illetve csak UltraATA 33-at engedélyez nekünk a vinyókerregtetéshez. Mindkét megoldás támogatja a fentebb felsoroltak mellett az ISA szabványt is, de kérdéses, hogy a lapgyártók raknak-e majd ilyen őskori maradványt a PCB-ikre (talán, ha nagy az elfekvő készlet). Komolyra fordítva a szót, valószínű, hogy a kifejezetten olcsó kategóriájú i810 lapokon még lesz 1-2 ISA slot is, hisz sok spórolós user még - teljesen jogosan - mindig tökéletesen meg van elégedve az ISA-s modemjével/SB16-osával/SCSI kártyájával (melyet kőkeményen használ illegális CD írásra - fő a bizalom).

Akkor most pár szót az AMR, azaz az Audio Modem Riser slotról, amely kinézetre 1/3 szélességű AGP slotnak 'álcázza' magát. Ez a 'kártyahely' lényegében előkészítés a modem és az audio portok (értsd csatlakozók) számára, melyek a slotba helyezhető kisméretű kártyán (mily meglepő) realizálódnak. Ami a költséghatékonyságot illeti, ez úgy valósul meg, hogy a CPU végzi a modem és audio feladatokhoz tartozó számításokat, magyarul az AMR kártyán 'megelőlegezett' audió- és modemfunkciók csak szoftveres eszközök - tehát olcsók, habár ez itt a gép általános teljesítményének rovására megy (ugyan Internetes böngészés közben az akármilyen órajelű Celeron számítási potenciálja amúgy sincs kihasználva, más esetekben - pl. on-line játék - már nem teljesen ez a helyzet). Természetesen van rá lehetőség, hogy mind az audió-, mind a modemfunkciókat hardveresen gyorsítsuk a kártyán, persze több pénzért. Előreláthatóan az alaplapgyártók fognak szoftveres és hardveres megoldásokat is kínálni alaplapjaikhoz.

Az i810-es alaplapok nagy valószínűséggel támogatni fogják az 1 elülső/1 hátulsó USB port elvet, ami hozzásegíti a felhasználókat ahhoz, hogy tényleg villámgyorsan, on-the-fly tudjanak csatlakoztatni további eszközöket gépükhöz anélkül, hogy annak 'hátába kellene kerülniük'. Persze ennek kihasználásához az ezt a lehetőséget támogató ATX-es házat is be kell szerezni, vagy durvább esetben a meglevőt fúrni-faragni. Van a tarsolyban még egy ilyen 'mini-slot', amely a PanelLink TV-Out Interface, röviden PTI nevet kapta, és hasonlatosan néz ki az AMR nyíláshoz (pláne méretben). A GMCH (remélem még mindenki emlékszik...) ezen a sloton keresztül támogatja a flat paneleket és a digitális TV-Outot.

A 3. Hub a Firmware Hub (82802AB/AC), FWH, amely lényegében az 'intelligens' BIOS szerepét tölti be (akinek véletlenül az intelligens mosópor jutott eszébe: az egyik haverom szokta volt mondani, hogy a mosópor ne társalogjon a gatyájával, hanem mossa ki), 4Mbites EEPROM-ban csücsülve. Tartalmaz Random Number Generatort (RNG), amelyről az Intel azt mondja, hogy növeli a biztonságot. Nem vagyok benne biztos, hogy az id számos PII/III prockók után erről reflexszerűen mindenkinek a totális biztonság ugrik be. Az új, okos fiúnak van egy hátulütője is, mégpedig hogy szinkronban működik a PCI busszal, illetve annak órajelével - azaz overclock esetén, ha annak sebessége nem 33 MHz, akkor gondok adódhatnak. Nyilván ez esetben is sok függ majd az alaplap minőségétől. Mellesleg az alaplapokról beszélve, már több gyártó is bejelentette erre a chipsetre épülő lapjait, például Abit, Asus, Supermicro - szóval lesz, ne izguljatok.

A jövő szeleiről nyilatkozva pár hónap múlva itt az i810-E, amely majd a 133 MHz-es FSB-t is támogatni fogja, illetve nagy valószínűséggel már megkapja a bikább i752 grafikát. Az árakról és őszintén szólva jól elkevertem (azaz nem találom) azt a fájlt a vinyómon, amelybe lementettem az idevágó adatokat. Ha emlékezetem nem csal, akkor ez a chipset 3 féle változatban fog piacra kerülni - lásd fentebb a többféle Hub megvalósításokat -, olyan 29,50 és 32,50 USD közötti és körüli árakon. Nyilván te, mint végfelhasználó nem tudsz ilyent külön venni, ezért számodra az ára nem is igazán érdekes ilyen szempontból - viszont ha belegondolsz, ez a 30 US dollár körüli cucc, amely meghajtja az alaplapodat, azonnal spórol neked 40-et (amibe a noname i740 kerül, igaz 8 mega lokál memóriával), akkor egész jó üzlet részesének érezheted magad, ha ilyen megoldásra nevezel be.



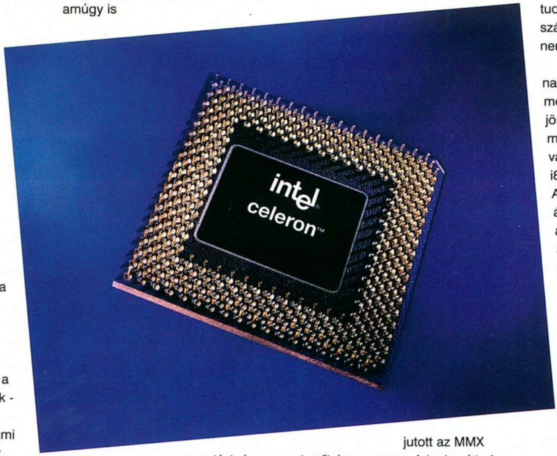
I752 - A TÖMEGEK GRAFIKÁJA?

Az Intel az i740-es chipjének mérsékelt sikere után újabb szereplőt léptet be az IGT (Intel Graphics Technology) családba, mégpedig az i752-t, melyet ugyancsak április 27-én jelentett be. Őszintén szólva a specifikációk ismertetése után a többségben a csalódottság érzése kerekedett felül - mindenki többet várt 1999 közepén a jó nevű gyártótól. Lássuk az

adatokat, amelyek lefagyasztották a népek orcájáról a vigyort.

0,25 mikronos gyártási eljárás - no meglepetés, 100 Mpixel/sec maximális fill-rate - nagy bukta, megfűszerezve a max. 3 millió háromszög/másodperces poligonlökési rátával, ez sem világcsúcs mostanában errefelé, és hogy teljes legyen az elszontyolodás, max. 2X AGP. Ezt a csorbát a később megjelenő i754 hivatott kiköszörülni, mely már tudni fogja az AGP 4X-t is (esetleg a közbülső időben lehetne tuningolni mást is a chipen...). A fentebb említett teljesítmény nagyjából a Matrox G200-as, vagy a Voodoo Banshee procis kártya erejével ér fel. Na igen, ez magában még nem lenne olyan borzasztó, csakhogy ezek a chipek még tavaly ősszel jelentek meg... Szóval a versenytársak adottnak tűnnek - vagy mégse? Aki Glide-buzzancs, az úgyse vesz semmi mást, csak 3dfx/STB terméket, aki pedig csúcs 2D-t akar, az is inkább a G200-hoz fordul, semmint az Intelhez. Esetleg vannak még itt ilyen nevek, hogy Trident Blade (vagy Turbo @ 135 MHz core speed), de akkor már inkább i752...

Tegyük azonban félre egy kicsit a száraz (de annál többet jelentő) számokat, és lássuk, spekulatíve mire lesz elég a játékosnak az i752 által kínált lóerőmennyiség. Itt bevezetésképpen és azonnal újabb péksüteménnyel (gy.k. bukta), a max. 24 bpp rendereléssel randizunk. Jobb, mint a V3, de hát már a G200 is tud 32 bitet (más kérdés, hogy milyen sebességgel rendereli ki a 1024x768x32-es scene-t - lehet, hogy készakarva nincs 32 bpp az i752-ben a nagyobb csalódások elkerülése végett?). Úgy tűnik, hogy a Quake, Quake II (illetve a Q2 motoros játékok, pl. Kingpin*) és az i740-nel szerzett tapasztalatok alapján még a Q3 Arena is rendesen fog menni ezzel az új Intel kreálmánnyal, illetve a Stracraft és egyéb, elkövetkező stratégiai multimókák sem fogják bemondani az unalmast a grafikus hátas botlása/összeomlása miatt. Mindezek mellett nem lesz ajánlatos a fenti first person shooterekben 800x600-nál nagyobb felbontásokat erőltetni multiplayer játékban, persze ennyi elég az - igazi - játékosnak (még a 320x200 is...). Ami viszont már nagy valószínűséggel alapból földhöz fogja szögelni a cuccost: Unreal Turhament, Falcon 4.0 és a későbbiekben beszánkázó repszimek, nem is beszélve a FPS-ek további generációiról (LithTech 2.0 engine und Co.). Magyarul még egy ideig eljátszogathatsz az i752-vel, főleg ha messziről kerülöd az amúgy is



tanulásigényes repszimeket, illetve nem a vér fröcskölése a mindened (Myst és Riven rulez!) - azaz az idei GURU táborba még elgyühetsz vélünk kvékelni és csillagerőzni ilyen sajttal a gépedben, az utána következő jövő már homályos. Na, gyerünk vissza a speckókhoz és a számokhoz, még abba a hibába esem, hogy nem elég gyorsan alszotok el a cikkemen.

Beígérték a bump mapping támogatást, egyelőre talány hogy milyen mélységben, ugyanez a helyzet a Z-böffentéssel. A maximális támogatott 1024x1024 pixeles textúraméret már istenes, erre (most még) nem lehet panasz, mint ahogy a hardverből gyorsított DVD lejátszásra sem, full screen esetén is garantálják a 30 fps-os lejátszást. Úgy legyen - talán ez lehet az egyik érv az ilyen chipes kártyák vételére: olcsó DVD dekóder és még Windowsozni is lehet vele! Az integrált 250 MHz-es RAMDAC sem túl nagy durranás, azért túl lehet élni, 1600x1200x16-ban 85 Hz-et tud. Aki ilyen chipre vetemedik, valószínűleg olyan monitorral rendelkezik, amely nem nagyon hág túl ezen a felbontáson (más kérdés, hogy a chip és a DAC hogyan fogja abszolválni a képminőséget ilyen pixelmennyiség mellett, az i740-nek nem ez a rezo az erőssége). A chip maximum 16 MB SDRAM vagy SGRAM-ot támogat egészen 133 MHz-es sebességig felfele. Max. 16 mega Kriplizálás folyamatban. A chip core 1,85V-os feszültséggel megy, ezért valószínűleg az II Treno legénysége nem ezeken fogja a jövőben a pizzákat sütni - viszont az I/O rész már tolerálja a 3,3V-ot is (akinek eszébe jutott az MMX betűhármas, tegye fel a kezét). A chip ugyancsak támogatja a TV-Out feature-t, PAL és NTSC normákban egyaránt. A Cég beígérte a full OpenGL ICD-t, és szerintem ezt meg is fogják tartani - nem a Matrox-szal konzultálnak ebben a témában. Azon senki sem fog meglepődni, hogy az i752-t PII/PIII CPU-kra optimalizálták. Hogy ez közelebbről mit jelent, és milyen gyakorlati hatása lesz - passz. Ami már kézzelfoghatóbb, az a digitális flat panel támogatás 1280x1024 felbontásig.

Az Intel június elejére ígéri az ilyen chipek kiszállítását a kártya- és alaplapgyártókhoz, hogy azok a hónap végére már a piacra tudják dobni rá épülő termékeiket. A chip 10.000-es tételben 19,50 USD lesz, ami kicsit soknak tűnik, pláne hogy tudjuk: a Savage4 GT és Pro chipek mindössze 22 és 25 dolláros áron kelletik magukat, márpedig iciny-picinykét többet tudnak, mint az Intel új grafikus 'zászlóshajója'. Persze az Intel is játszhat Microsoft-féle piszkos játszmákat. Mondjuk, én vagyok Intel, és azt találom mondani az egyik alaplapgyártónak: kapsz 20 százalék kedvezményt az alaplapi chipsetekre, ha veszel tőlem 80 százalékon 25.000 i752-t is, és integrálod... Mindjárt kész az olcsó alaplap-recept. Na mindegy, ez puszta spekuláció. Mindezt félretéve, sokakban - jogosan - felmerülhet, hogy az Intelnek talán maradnia kellett volna a kaptafánál: procikat, alaplapi chipseteket és hálózati csatolókat gyártania (egye fene, egy-két üzembiztos alaplapot is elsüthetnek időnként). Mint azt talán érezhettétek soraimból, nem voltam hanyatt esve az új Intel grafka-cafkától, még akkor sem, ha tudom, hogy olcsó megoldásnak szánták - annak viszont egyelőre nem annyira az.

Az Intel itt tart tehát a legutóbbi nagyszabású bejelentési nap után, most már csak augusztus végén jönnek a következő nyalánkságok, mint például az i820 Camino set, vagy a már a fentiekben említett i810-E, illetve a Celeron 500 MHz. Addig is itt vannak a folyamatos árcsökkentések cirkusz gyanánt, a következő kör elvileg június 6-án lesz megtartva, tehát a cikk olvasásakor már itthon is javában érezhetitek áldásos hatásait (már amennyire ilyen lehet a fogyasztói társadalom rabjának lenni). Aludjatok jól.

Ti G40

A Celeron család legújabb és leggyorsabb tagját, a 466 MHz-es verziót szintén az emlékezetes április 27-én jelentették be, illetve ezt követően egy héttel már kapni is lehetett az USA-ban (az Intel szállítani is tud, nem csak fejleszteni, ahogy azt az AMD némely esetben teszi). Még mindig 66 MHz FSB-n, hétszeres szorzóval tengeti életét. Tuningtulajdonságai a sharky site mérései szerint konvergálnak a zéró felé: már a következő sebességi fokozatban, 7x75 MHz-en (525 MHz) sem volt üzembiztos (tegyük hozzá, hogy itt a 7x-es szorzó miatt a belső órajel már bazi nagy léptekkel megy felfele). A 68 MHz-es turbó frekvencia használatát elfelejthetjük, túl sok gyakorlati többlet-kakaót nem nyújt. A tuningolhatatlanság (ami már a 433 modelleket is erősen jellemezte) ellenére a Celeron 466 nagyon jó és gyors proci, nyugodt szívvel vehettek belőle az év vége felé, amikor már kellőképpen olcsó lesz, addig maradjunk a 400 MHz-ig terjedő változatoknál.

466MHz

Logitech WingMan Interceptor

Itt a nyár, dög meleg van, de a joystickek, kormányok és gamepadek továbbra is jönnek-mennek a szerkesztőségben, hogy aztán valamelyik cikkírónál (jelen esetben nálam) kössenek ki. E havi áldozatom a Logitech Wingman Interceptor joystick, amely egyfelől baromira új dolog, másfelől pedig szinte azonnal meg is kaptuk a forgalmazótól, amint érdeklődtünk felőle. Mára tehát már a különféle holmik szinte a világpremierrel egy időben kerülnek hozzánk is - bárcsak a filmekkel is így történne.

A Wingman Interceptor doboza meglepő módon nem olyan nagyon nagy, mint azt a képek alapján vártam. Benne a kar és a joy talpa is igazi Logitech profizmussal volt rögzítve.

A felhasználói leírás után tovább kutatva néhány CD is a kezembe akadt, az install programon kívül a Warbirds 2.1 és a DID F-22 ADF rejtőzött a dobozban. Utóbbit régi ismerősként köszöntve terelgettem a CD-m felé, az előbbitől viszont, bevallom őszintén, távol maradtam.

Utána jött a manual, amely viszont csalódást okozott. Már első ránézésre is nagyon vékonykának tűnt, hát még amikor kiderült, hogy ugyanaz a négy oldal van benne hét nyelven. Ez szerintem kissé kevés, bár az elinduláshoz mindenképpen elég. Egyszerűen csak arról van szó, hogy nem szeretek a számítógép képernyőjéről olvasni, akármilyen jó help file is legyen az.

Mindenesetre az installálás teljesen rendben ment végbe. Felrak szoftver, újraindít gép, és már működik is. A bootolás után viszont két meglepetés ért. Egyfelől, amikor a control panel felé vettem az utam, kiderült, hogy a joystick automatikusan kalibrálja magát, és erre egyetlen egyszer sem lesz szükség a használata alatt. Ilyet még nem láttam, de nagyon jó dolog, remélem terjedni fog a jövőben. A másik az, hogy a joy működésének elengedhetetlen feltétele, hogy a háttérben futtassa a wingman profiler nevű programot. Ez nem annyira jó pont, hisz a háttérben ketyegő szoftver mindenképpen okoz némi teljesítményveszteséget.

Az újabb generációs joystickektől megszokott módon a Wingman család legifjabb tagja is digitális. A Logitech Net-2 Magnetic Encoding technológiát használ, hát fogalmam sincs, hogy ez mit jelent, de kétségtelen, hogy remekül működik.

Maga a kar a szokásos Logitech designt követi: lekerekített formák, kék színű borítás, szürke és piros gombok. Na, ezekből aztán találunk egy rakással. Először van ugye a megszokott tűzgombunk, de ez alatt rögtön ott a kis kapcsoló, amelyet a mutatóujjunkkal tolhatunk jobbra-balra. Van egy gomb a hüvelykujj alatt, egy a középső ujj alatt, és további négy a talapzaton, a gázkar mellett, ez összesen kilenc. Ezen kívül van a kar tetején három darab nyolcállású hat kapcsoló. A kezelőszerveknek tehát összesen 33 funkciója van, ami rendkívül impozáns mennyiség. A gázkart pedig már említettem korábban is. A gombok programozására a Profilert használhatjuk, itt betölthetünk meglévő config file-okat, vagy akár teljesen újakat is gyárthatunk.

A műanyag borítás szokás szerint remek minőségű, ez a kar sem izzasztja meg az ember tenyerét. A joy belsejét még gumis borítás is védi a portól, ami szintén remek ötlet.

A karon nincsenek tapadókorongok, de a lábai kis gumigyűrűk, amelyek azért kellőképpen megnehezítik a csúszkálást az asztalunkon. A talapzat pedig megfelelően súlyos ahhoz, hogy erősebb rángatások se döntsék fel a joyt, ez bizonyára a mágnesek miatt is van. Mondjuk, ha tényleg azok vannak benne, akkor nem árt távol tartani tőle a floppyjainkat...

Ez az a rész, amely elsősorban az én személyes véleményemet tükrözi a karról. Ezt fontosnak találtam kijelenteni, ugyanis apró hendikepem van, ami alighanem jelentős tényező a tapasztalataim értékelésénél - kissé magasabb egyén vagyok, és a tenyerem kifejezetten nem átlagos nagyságú, vagy éppen karcsúságú. Mondjuk egyszerűen azt, hogy nagy, és a Wingmant bizony nem ekkora méretre tervezték.

Ez már akkor érződött, amikor megfogtam a kart, annak futurisztikus és bizonyára ergonomikus designja egyszerűen kényelmetlennek bizonyult. Kifejezetten nyomta a tenyerem alját, és hirtelen nem volt kéznél például a Tatcom, akinek vékonyabb a tenyere, és így nem tudtuk eldönteni, hogy ez vajon mindenkit érint-e. Én mindenesetre azt feltételezem, hogy minden apró bajomnak ez volt a forrása.

Ugyanis a gombok elhelyezése sem volt igazán kényelmes, valahogy a karon is mindig keresgélni, motoszkálni kellett, mert nem igazán ott voltak, ahol kellett volna - tehát nem az ujjbegyek alatt. A talapzaton pedig a lapos, kerek forma miatt nehéz volt megnyomni a gombokat, és ott sem tudtam eldönteni, hogy éppen melyik is van az ujjam alatt. Egyszerűen mindig volt némi bizonytalanság és kényelmetlenkedés, ami picit megnyújtotta a reakcióidőket, továbbá elvonta a figyelmemet arról, amit éppen csináltam.

De ismét le kell írnom, ez valószínűleg mind a tenyerem mérete miatt, valamint a nem túl hosszú tesztelési idő miatt volt. Kisebb kézzel és némi szoktatás után ez bizonyára nem okoz majd gondot. A hat switchek például kezdettől fogva nagyon kényelmesek voltak, bár egy picit lehettek volna feljebb is. Szóval nem annyira rossz azért, de mindenképpen érdemes kipróbálni, mielőtt megveszed, nehogy kellemetlen meglepetés érjen.

A másik apróbb bajom a profiler volt. Először is, nem jártak hozzá kész config file-ok, azokat mind a Netről kellett volna letölteni. Ez viszont még mindig nincs mindenkinek, meg azért amikor az ember hazaviszi a holmit, akkor szeretne minél hamarabb elkezdeni játszani, ahelyett hogy belebújjon a böngészőjébe. Az új profile létrehozása pedig aztán kemény feladat, a command file-ok gyártása hozzá nagyon sokáig tart; 3-4 párbeszédablakon át jutunk el hozzá, ebből kettőt minden parancshoz végig kell szenvedni, és a hozzá tartozó gombnyomást is csomó klikkelés árán tudjuk csak bevinni. A 33 funkció felprogramozása tehát meglehetősen sokáig eltart, erre a részre figyelhettek volna jobban is. Kilenc gomb + hat switch jellegű joynak szerencsére a legtöbb új játék felismeri, és így ezeket a funkciókat onnan is beállítgathatjuk.

Végeredményben persze a dolog azért nem volt annyira vészes, mint azt a felsorolt hibák alapján gondolni lehetne. Ez nagyon jól megtervezett joystick, remek minőséggel és nagyon sok szolgáltatással.

Mostanra azért már megvizsgáltam pár joyt, úgyhogy eljött az ideje egy kis összefoglalásnak. A Wingman Interceptor az árához képest rengeteg funkciójával tűnik ki a társai közül, de a használata kicsit körülményes - bár akinek a 33 funkcióra szüksége is van pl. a Falcon 4.0-hoz, azt ez nyilván nem fogja annyira zavarni. Kicsit kényelmetlen is lehet, ha nem átlagos méretű tenyér tapad rá. De akinek a profi jellegű szimulátorok a kedvencei, az imádni fogja a rengeteg funkciója miatt. Ebben az árkategóriában kétségtelenül ez a nekik ajánlott holmi.

A Saitek X36-os készlet nyújtja a legtöbb funkciót, de az a legdrágább is, és hát analóg cucc, ami kalibrálási és precizitási gondokat vet fel. Ha az ember egyszer már játszott végletekig pontos digitális karral, akkor utána nehezen viseli el az ilyenek kellemetlenkedéseit. De az X36 azért még mindig nagyon ott van, főleg hogy a Thrustmaster készlethez képest rögtön olcsóbbnak is tűnik.

Az én favoritom a Cyborg 3D. Nincs túl sok funkciója, de nagyon kényelmes, kézre állítható, lehet tekerni is a kart, és igazából nem találni benne hibát. Az ára sem annyira nagyon végzetes, szóval én azt ajánlom.

Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu

Logitech Magyarország
1118 Budapest, Rubin Business Center, Dayka G. u. 13.
Tel.: 309-7112
INFO

Hardware fórum

Sziasztok!

Ebben a cikkben megkísérlem összefoglalni, amit a ma legnépszerűbb processzorról, a Celeron A-ról tudni lehet, és talán kell is.

Még mindig ezren kérdezik meg, hogyan lehet a kötött szorzón változtatni. Sehogy. Még egyelőre legyünk hálásak az Intelnek azért, hogy nem vezette be a korábban megígért órajel-korlátozást, ami azt jelentette volna, hogy az adott processzor csak a névleges órajelen megy, de se lejjebb, se feljebb egy szemet sem.

A jelenleg kapható sorozat tagjai és tuningolási lehetőségei a következők:

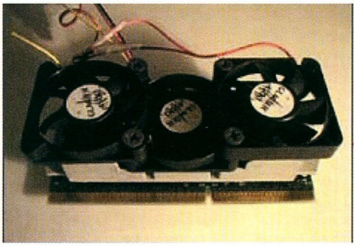
Celeron 333A:
5x66=333MHz 100%
5x75=375MHz 90%
5x83=416MHz 55%
5x100=500MHz 1%

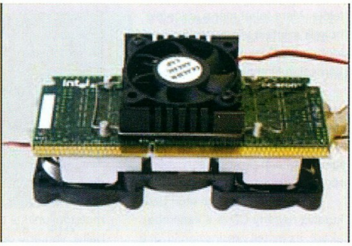
Celeron 366A:
5,5x66=366MHz 100%
5,5x75=413MHz 90%
5,5x83=457MHz 25%
5,5x110=550Mhz 1%

Celeron 400A:
6x66=400MHz 100%
6x75=450MHz 80%
6x83=498MHz 35%
6x100=600MHz 0,1%

Celeron 433A:
6,5x66=433MHz 100%
6,5x75=488MHz 25%
6,5x83=541MHz 2%

Amint látható, a Celeron sorozatot a növekvő órajel függvényében, a rendkívül magas és kötött szorzó miatt csaknem lehetetlen lesz tuningolni. A pirossal szedett sorok mutatják az egyszerűen hozzáférhető eszközökkel elérhető maximumot. De - mint tudjuk - tuningolni kell, így megpróbálok útmutatást adni a bonyolult, a Windows 98 viszont nagyrészt 32 bites, lényegesen jobban igénybe veszi a processzort. Elmondtam ezerszer, elmondom ezeregyedszer: a célunk nem az, hogy a gép magasabb órajelen elinduljon, hanem az, hogy ha kell, akkor napokon keresztül üzembiztosan működjön, röviden: megbízható legyen. A keletkező hő felszerelve. A hűtőborda lelazult, szinte nem is ért hozzá a processzorhoz. A gépnek mégsem történt semmi baja, mikor a proci túlmelegedett, egyszerűen leállt, ki kellett kapcsolni. Azok az állítások tehát hamisak, melyek tönkretett processzorokról szólnak.





lehetséges megoldáshoz. Mi a tuningolás legnagyobb ellensége: a termelődő hő. Ez a processzormagban keletkezik, és terjed, mint a kolera. Miközben az alap-órajelen a keletkező hő elfogadható mértéken belül marad, addig a tuningolás során ennek mennyisége logaritmikusan emelkedik. Kezdetben a Windowsos alkalmazások rejtélyes hibákat produkálnak, később pedig a rendszer leáll, és a Windows nem indul többé. Mondhatják sokan, hogy akkor DOS alatt miért megy rendesen? A megoldás nagyon egyszerű. A DOS alapban 16 bites operációs rendszer, sokkal kevésbé

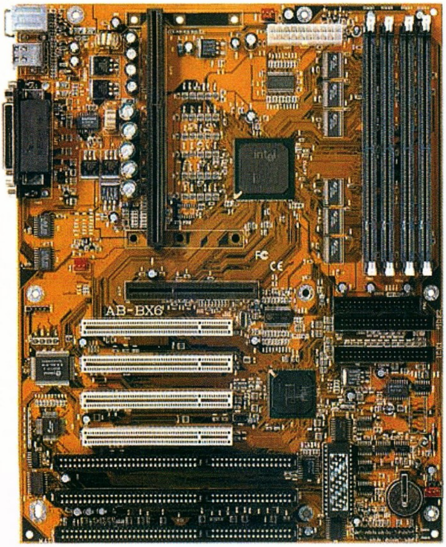
elvezetése a sikeres tuningoláshoz szükséges legfontosabb feladat. Mit tehetünk ennek érdekében? A legfontosabb a processzor megfelelő hűtése. Ennek érdekében be kell szerezni a lehető legvastagabb hűtőbordát a legmagasabb fordulatszámú ventillátorral. A hűtőbordáról le kell szedni a processzorral érintkező felületre ragasztott műanyagszerű valamit, a bordát letisztítani, de nem összekarcolni, és úgy a processzort, mint a bordát szilikonzsírral bekenni összeszerelés előtt. A szilikonzsír feladata a kiváló hőátadáson kívül az, hogy kitöltse a felületeken található mikroszkopikus egyenetlenségeket. Nagyon fontos a ház megfelelő szellőztetése is, hiszen nem egyedül a processzor termeli a hőt, a jól meghajtott VGA vezérlők és a winchesterek is szépen melegszenek. Már csaknem minden gyártó úgy szereli be a tápegységekbe a ventillátort, hogy az a házból kifelé szívja a meleg levegőt, ezt ellenőrizhetjük, odatartott kezünkkel érezni kell a légáramlást. Ha a házban van erre a célra kialakított kis műanyag fészek, szerezzünk be egy 8x8 cm-es ventillátort, amelyik a házat keresztülszellőzteti.

Amennyiben ezeket a szabályokat betartjuk, nem kell tartanunk a proci túlmelegedésétől. A napokban olyan gép került a kezembe, mely még a legrégebbi, 2,8V-os Pentium II processzorral volt

KÜLÖNLEGES CELERON-HŰTÉSEK

A túlhajtás következő kulcsszereplője az alaplap. A Pentium II processzorokat támogató alaplapok alapvetően három csoportra oszthatók. Az elsőbe a mindent BIOS-ból konfiguráló alaplapok tartoznak, jelenleg az Abit BX6, BH6, BX6 rev2.0 és a BM6. A második csoportba tartoznak azok az alaplapok, melyek esetében a szorzót és az órajelet BIOS-ból állíthatjuk, de a core-feszültséget semmilyen módon sem. A harmadik csoportba a hagyományos, jumperekkel vagy kis kapcsolókkal ellátott alaplapok találhatók.
A sikeres túlhajtás feltétele a feszültség növelése, tehát az Abit alaplapok, ezek közül elsősorban a BX6 rev2.0 használata. Erről sok szó esett már az előző számokban. Tuningolásra teljesen alkalmatlanok azok az alaplapok, melyek automatikusan állítják be saját magukat az érzékelt processzornak megfelelően. Ilyen pl. az Intel valamennyi alaplapja. Miért fontos, hogy a processzor core-feszültségét növelni lehessen? Azért, mert a magasabb feszültségen a logikai szintek sokkal tisztábbak, a magasabb órajelen kissé bizonytalankodó processzor betonstabillá válhat. Ez nem azt jelenti, hogy a boot-képernyő közben lefagyó processzor a 10 százalékos feszültségnövekedés

hatására csodákat fog produkálni, de nem ám. Pusztán a túlhajtott, kissé azonban bizonytalankodó processzor működését fogja stabilizálni.



ABIT ALAPLAP

Fussunk hát neki az egyik ismert tévedés-forrásnak. Sokan kérdezik, fog-e menni az X vagy Z kártyám 100MHz-en? Nos, tisztázzunk valamit. A BX-es Pentium II alaplapokban a 100MHz vagy e fölötti frekvencia kizárólag a front-busz sebességét jelenti. A front-buszon a processzor és a memória kapcsolódik egymáshoz. Az alaplapi chipkészlet intézi, hogy a PCI busz sebessége ne haladja meg a PCI 2.1 szabványban meghatározott 33MHz-es értéket. A processzor saját belső szorzóáramkörével alakítja ki a front-busz órajeléből a működési frekvenciát. Így juthatunk el a tuningolás elméletéhez, vagyis ahhoz a gondolathoz, hogy járassuk a procinkat 66MHz helyett mondjuk 100Mhz-en, ami például a közkedvelt Celeron 300A esetében a fantasztikus 450MHz-et eredményezte. Ismét csak hivatkoznom kell a jobb, tuningbarátabb alaplapokra, melyek rengeteg órajelet tudnak, nemcsak a hivatalos 66 és 100MHz-et, hiszen a 75 és 83MHz segítséget adhat abban az esetben, ha mégse jönne össze 100MHz-en.

Nézzük tehát az Intel által hivatalosan támogatott órajeleket.

Celeron-266 = 4,0 x 66MHz
Celeron-300 = 4,5 x 66MHz
Celeron-300 A = 4,5 x 66MHz
Celeron-333 = 5,0 x 66MHz
Celeron-366 = 5,5 x 66MHz
Celeron-400 = 6,0 x 66MHz
Celeron-433 = 6,5 x 66MHz

A tévedések elkerülése végett közlöm, hogy valamennyi Intel gyártmányú processzor, legyen az a régebbi Klamath, az újabb Deschutes, vagy bármelyik Celeron, vidáman hajtható bármilyen órajellel, nemcsak a 66MHz-cel. Viszont – ahogy fentebb már említettem – a kötött szorzó miatt a tuning csak az órajel emelésével lehetséges. És itt kerül a képbe a következő kulcsszereplő: a memória. A 66MHz feletti órajel – amely ugye azonos a front-busszal, melyen a memória is működik – megköveteli a PC 100 szabványú ramok használatát. Vannak kivételesen jó minőségű, 66MHz-re készült memória-modulok, melyek kifogástalanul működnek a magasabb órajeleken is, de ez ritka. A sikeres tuning második feltétele tehát – a szerencsésen kiválasztott processzoron kívül – a megfelelő memória.

A repülőgépeken indulás előtt kötelező végrehajtani a rutinellenőrzést, minden rendben van-e, a fedélzeti műszerek, berendezések megfelelően működnek-e. A tuningolt gép indítása előtt szintén tanácsos végrehajtani az alábbi ellenőrzéseket.

1. Legyen a processzoron megfelelő hűtés, biztonságosan rögzítve, szilikonzsír a proci és a hűtőborda között.

2. Az alaplapot ne a maximális órajelre állítsuk, amelyet a proci elvben tudhat, hanem mindig csak lépésenként haladva, tehát 66 helyett ne azonnal a 100-at, hanem előbb a 75, majd a 83MHz-et próbáljuk ki.

3. 100Mhz-nél, illetve e fölött az összes kártyát vegyük ki a gépből, csak a VGA vezérlő maradhat benne.

4. 100MHz-nél, illetve e fölött még az UDMA-t támogató winchestereket is állítsuk a setupban UDMA 1, illetve PIO 2-re. Így elkerülhetjük a nem kívánatos adatvesztést.

5. A BIOS-ban állítsunk mindent a leglassabbra, a Shadowing, vagy Caching Video BIOS és Ram opciókat disabledre, az SDRAM időzítéseket a legmagasabb számra. A 8 és 16bit I/O Recovery Speedet állítsuk a 4, illetve 8 értékre.

INDÍTSUK EL A GÉPET.

Amennyiben minden rendben, akkor a gép bootol, az operációs rendszer betöltődik, a programok kifogástalanul futnak. Amennyiben nem, ennek két oka lehet.

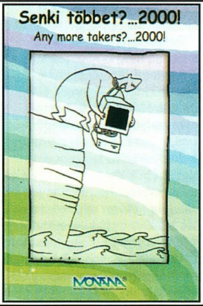
1. A 2V-os core-feszültség kevés a processzornak. Mivel – mint feljebb említettem már – gyárilag csak az Abit alaplapokban lehetséges a core-feszültség emelése, egyéb alaplapok esetében kénytelenek vagyunk a feszültséget a processzor megfelelő lábainak leragasztásával megemelni. A biztonságos határ a 2,2 - 2,3V, a tapasztalatok szerint ha a processzor ezen a feszültségen nem stabil, akkor magasabbon sem lesz az, viszont a hőtermelés rendkívüli módon megugrik 2,3V fölött.

2. Ha a feszültségemelés nem segít, akkor nincs szerencsénk a procival, ez meglehetősen gyakori.

Ha az operációs rendszer betöltődik, de egy idő után különböző hibák jelentkeznek, akkor lehet, hogy minden erőfeszítésünk ellenére túl meleg van a házban. Nagyon jó eredményt hoz, ha eltávolítjuk a palástot, ez 5-8 fokos hőmérsékletcsökkenést is jelenthet. A BIOS-ban vegyük még lejjebb a winchester PIO módját. Igen rosszak a tapasztalatok a Seagate winchesterekkel 66MHz fölött, ezek a tuningolt gépekben csak akkor működnek megfelelően, ha az UDMA módot kikapcsoljuk, a PIO-t pedig visszaállítjuk 2-re, esetleg 3-ra. Amennyiben ezek az eljárások nem vezetnek eredményre, akkor vissza kell vennünk az órajelet az eggyel kisebbre, nincs mese. Tudom, nagyon elkeserítő érzés, mikor a siker kapujában történik valami, amivel nem tudunk mit kezdeni, de gondoljunk bele: a 333A és a 366A ára viszonylag alacsony, és ennyi pénzért a 400MHz körüli stabil működésre azért számíthatunk. Nem rossz ez, higgyétek el nekem, főleg, mióta a népszerű 300A nem kapható. A többi már a szerencse dolga.

Ha a gép üzembiztos, akkor tegyük vissza a kártyákat, pl. a hangkártyát, SCSI vezérlőt, hálózati kártyát, modemet. Ismét ellenőrizzünk mindent. Rendszertelen leállások esetén, de egyébként is nagyon sokat segíthet az operációs rendszer újratelepítése, a különféle kártyák esetében pedig a legújabb driverek és a legújabb DirectX használata. Az Abit BH6 sorozatnál szerencsétlen esetekben az AGP buszos kártya 3D alatt fagyhat, ilyenkor a memória-modult tegyük a processzortól legtávolabbi bankba.

Old Man
oldman@mail.matav.hu
/www.internetto.hu/stb/hardver



HELYESBÍTÉS

Az előző számban közölt Y2K detonátor cikkhez szeretnénk egy helyesbítést közzétenni, mert az újságban megjelent oldal nem a végső elképzeléseinket tükrözte. Ennek következtében az illusztrációk forrása nem lett megnevezve. Mulasztásunkat most szeretnénk pótolni, a karikatúrák a Monatna Rt. Senki többet?...2000! kiadványából kölcsönöztük.

GURU Team

TALLÓZÓ

Levrov

Valaki egyszer egy óvatlan pillanatában olyasmit mondott nekem, hogy a levrovnak mindenféle aktualitásokról kell szólnia, és jó lenne, ha ezt megfontolnám, és így is készíteném. Legalább néha. Az illető az óta felépült, és messzemenőleg tiszteletben tartja írói munkásságomat. Nem mintha nem bírnám a kritikát, de azért mégis. Ennek persze semmi köze a mostani levrovhoz, csak úgy eszembe jutott az aktualitással kapcsolatban, amely ma nem más, mint a dögmeleg, valahogy nem tudok tőle elvonatkoztatni, bocs. Viszont ez itt azt jelenti, hogy nyár van, ami meg azt jelenti, hogy egyszer csak jól összepakolunk, és elmegyünk táborozni. Na, akkor tételezzük fel, hogy ez a mai téma, és akkor ezt is letudtam jól.

BORÍTÓ ÉS RAKOTT KRUMPLI

Szevasz Brazil and the PC-GURU team!!!!! Nem akarom dicsérni sem becsmérelni az újságot, mert mindenki tudja hogy rulez!!:))))))))))))) Nos, nékem az lenne a problémám, hogy mikor a kezembe kapom az újságot, megnézem a borítót és mondom magamnak, hogy milyen ügyesek voltatok, hogy ennyi új játék került a lapba, amit más újság még nem tesztelt. De amikor elolvasom a tartalmat, megint csalódom, mert megint csak egy bemutató (pl.: 99/05: Unreal tournament mondom, ujjé, de elolvasom a tartalmat, és mit látok: bemutató :((( )ne mondd azt, hogy ne nézzem a borítót, mert az első benyomást a külső kelti. Úgyhogy legyetek szívesek valahogy megoldani, pl.: A bemutatókat pirossal a leírásokat pedig kékkel. És Brazil legyél szíves berakni a levrovba vagy válaszolni, mert engem ez IZGAT ÉS ÉRDEKEL. Mert nem csak a külcsín a fontos, hanem a belbecs is!!!!!!!!!!!!!

Helyes. Ezt mondom én is, meg mindenki más is, kivéve a kivételt, de az nem érdekes. Szóval, van is igazad meg nem is, nézőpont kérdése. Egyfelől ugyan valóban nem tudod, hogy az adott játékkal kapcsolatban miféle kategóriába tartozó eszmefuttatást olvashatsz, és talán becsapva érzed magad, ha a teljes leírás helyett icipici kis játékbemutatót kapsz. Másfelől viszont senki nem mondta emlékeim szerint, hogy a borítón szereplő játékcímek azokat a játékokat takarják, melyekről a világon nálunk olvashatsz először tesztet. Nem. Azok a játékok vannak kiemelve, amelyekről valamiféle friss infó VAGY játékleírás van, és elég nagy durranások ahhoz, hogy érdekeljék a népeket. Tehát mindössze erről van szó, és elhiszem, hogy többre vágysz, de a kiadatlan gamét még mi sem igazán tudjuk letesztelni, jóllehet rettentő profik vagyunk, stb., stb. stb. Mellesleg most belegondoltam, hogy a borítónk mégiscsak jó, hiszen felkelti az érdeklődésedet, persze az más kérdés, hogy mit szeretnél a cuccal kapcsolatban olvasni. Na, majd megveregetem a borítókészítő kisiparos vállát, hadd örüljön egy picit.

És még valami mit csináljak. A történet a következő: a lenti szomszédom elég p***(faluról jött) **(Hm, nem hinném, hogy ennek lenne jelentősége, hogy honnan jött, találkoztam már sok echte városi megap***... Brazil)** reggel kelek föl és már RAKOTT KRUMPLI SZAG TERJENG A SZOBÁMBAN. Namármost tudom, hogy ez nem problémamegoldó szolgálat de SEGÍTS, KÉRLEK plíííííz!!!!!!

(Farkas Viktor)

Az az érzésem, mintha nem szeretnéd a rakott krumplit, legalábbis reggelire. Erre így első nekifutásra és talán legkézenfekvőbb megoldásként javaslom, hogy ne reggel, hanem délben keljél fel, ebédre már nagyon finom kis kaja. Ha viszont egyáltalán nem szereted eme remek eledelt, ajándékozd kedvenc szomszédodnak a toplistás kajáid receptjeit összegyűjtve, bőrkötésben, dedikálva vagy mittudomén, és akkor majd azokat szagolhatod reggelente.

ÉLETVESZÉLY

Hellóka Brazilkám! Figyelmeztetlek, hogy ha nem raksz be a levrovba az egészségi állapotod jelentős romlását eredményezheti. Ezt veheted fenyegetésnek is. (...)

Sokan azt hiszitek, hogy a levrovírás meg úgy általában az ilyen jellegű újság készítése egyszerű kis tingli-tangli. Hát nem. Mint láthatjátok, komoly életveszélyben vagyunk időnként, de mi, akárcsak a hős partizánok, mindent vállalva tesszük a dolgunkat. Talán még szobrunk is lesz egyszer... Na, de ennyire ne szaladjunk előre, mindenesetre ez a kis levélke remek alkalmat szolgáltatott arra, hogy lássátok, az élet mifelénk sem túl egyszerű. Meg még akartam valamit ezzel kapcsolatban, de mire idáig eljutottam, jól elfelejtettem. Valószínűleg jobb is. Megjegyezném, a levélíró terrorista nevét direkt nem írtam ki, nehogy má' mutogassa mindenkinek, hogy benne vagyok a levrovban... :)

SULITÉMA JISCSORAZ

Hi Brazil! A júniusi számban olvastam, egy dél-magyarországi tanár írását a Levrovban... Arról volt szó, hogy nincs pénz a suliban a fejlesztésre... Én nyolcadikos vagyok... Nálunk 166-os MMX-ek vannak, amelyek a sulik között jónak mondhatók... Hálózatba vannak kötve. Nincsen igazán kialakult kép arról, hogy jó-e a hamis szoftver, vagy nem... A szoftverek illegálisak, és ezt nem is tagadja senki. Ami szerintem NEM elítélendő, mert ha az iskola (nagyon helyesen) inkább a hardware-re költ.

Ezt így talán erős kijelenteni, hogy nem elítélendő, de talán megérthető a jelenlegi helyzetet tekintve legalábbis. Mivel ugyebár a vasat muszáj megvenni, mert a nélkül egyáltalán nincsen ámítástechnika, egyértelműhát, mit veszünk meg előbb. Nyilván, ha lenne rá pénz, a te sulid is megvenné a szoftvert már csak a jobb a békesség elv alapján is, de hát tőke az ugye nincs, oktatási célú kedvezmény is csak olyan, amelyen inkább csak mosolyogni lehet, és nem komolyan venni, szóval itt tartunk, és ez igen szomorú. Viszont így legalább van valamit tanulni, van valamit tanítani, és még ez is jobb, mintha a tanárok széttárnák a kezüket, hogy bocs, az oktatás pénz hiányában elmarad, hülyék maradtok fiaim, menjetek haza. Egyszerűen ép ésszel fel nem foghatom, hogy ez még senkinek nem tűnt fel az illetékes helyeken, de hát, mint tudjuk... Egy előnye viszont mindenképpen van a másolt (direkt nem írok lopottat) szoftvernek, mégpedig az, hogy legalább azon nem bosszankodunk, hogy állati sok pénzt fizettünk ki érte, cserébe viszont tele van hibával, nehézkes, nem azt teszi, amit elvárunk tőle, felhasználói támogatás nuku és ilyesmik. Márpedig bizony ez nagyon sokszor előfordul nem kis cégek nem túl ismeretlen és mindenek előtt nem túl olcsó termékeivel...

No Net. Pontosabban van, meg e-mail is van, de a diákok nem igazán férnek hozzá, mert az igazgatói irodában van, bár azt mondták, hogy egy-két e-mailre fel lehet menni. Nem tudom mi miatt, de amikor volt a Matávnak most ez a havi 1999 forintos akciója, azt elszalasztotta a suli, de nem hibáztatok senkit, biztos meg volt az oka.... :-(

Felteszem, nem a havi kétezer forint viselné meg nagyon az oskolát, hanem az a néhány tíz vagy százezer, ami a telefonköltség lenne, ha napközben a nebulók a neten lógnának. Arról már nem is beszélve, hogy ha csak egy osztálynyi ember lóg rajta egyszerre egyetlen telefonvonalon keresztül, az bizony sok mindenre alkalmas lehet, például demonstrálni a bánatos kedélybeteg csiga vánszorgását, de nem Internetet okítani. Erre valakinek valahol valamit ki kellene találnia, de azt hiszem, ezt nem nekem kellene megmondanom, bár remek ötleteim vannak. Szerencsére már van olyan kedvezmény, amely jelentős telefonköltség-megtakarítást eredményez, igaz, nem minden telefontársaságnál lehet élni vele, javaslom mindenkinek a helyi szolgáltató ügyfélszolgálatainak megkeresését.

Szerintem az én sulimban a többi sulihoz képest jók a feltételek, van scanner, jó nyomtató, huszonvalahány gép + egy sulinet pályázaton nyert 233 MMX-es PackardBell. Ennyi. Üdv.:

Danicica (Sallai Dani)

Ez így valóban tisztességesen hangzik. Csak remélni tudom, hogy ilyen vagy ennél sokkal jobb helyzet lesz a legtöbb iskolánál is előbb-utóbb. Netalán jogtiszta szoftverekkel... Ezt most nem azért írtam, mert kimondottan a stréberségi világbajnoki címre pályázom, hanem mert valóban így gondolom. Nem elsősorban a szoftvergyártók érdekeit tartva szem előtt, amelyeket erősen megkérdőjelezek az iskolákkal kapcsolatban például, de mindegy, hanem azért, mert ha eljutunk olyan szintre, hogy már a szoftvervásárlásokra is úgy tudunk gondolni, mint nem túl nagy extrára, talán sok minden is jobb lesz körülöttünk. Ránk férne lassan, de ez még azért jócskán odébb van.

OKOSSÁGOK

Halihó Brazil! Megszereztem neked a hónap szenzációját. Van egy ismerősöm, aki nagy okosságokat szokott mondani különböző problémákra. Például: „ha túl lassú a Net meg kell nyitni egy outlookot így meggyorsul az adatáramlás", egy másik: „ha azt

akarod, hogy a gozilla gyorsabban töltsön le, le kell pause-olni levenni minimumra, majd resume, és hírtelen felvinni maximumra a töltés sebességét". Van még egy elmélete is, miszerint a 33.6k modem gyorsabb egy 55.6k modemnél és ez csak üzleti húzás, hogy újabbat hoznak ki. Szerinte meg, a tápegység ventilátora sorba darálja le a csavarokat - hogy, hogy azt nem tudom, na mindegy- és a Voodoo kártyák fake light effekteket használnak stb. Hát mondom, a gyerek nagy IQ-Bajnok, de azért rendes, éppen ezért nem mondom meg a nevet csak annyit, ha kíváncsiak vagytok valami probléma megoldására, írjatok erre a címre tudos@freemail.c3.hu. Nagyon örülnénk egy páran, ha betennéd a Levrovba ezt az írást. Előre is köszi! Na hali!

Anonimus

Az jutott az eszembe (kicsit túlzás, de mindegy) ezzel a levélkével kapcsolatban, hogy hát bizony vannak okos és sok mindent tudó emberkék. Ez mindaddig nem is baj, amíg a szomszéd kisgyerekről van szó, de azt tapasztalom, hogy az élet minden területe teli van hasonlóan képzett mindent tudó szakértőkkel, akikkel szemben nullánál picit kevesebb esélyünk van megértetni valamit, amiről abszolút hülyeségeket beszél művészi átéléssel. Azt hiszem, nem is bosszantom fel magam ezzel a témával kapcsolatban, lapozzunk.

TÖBBRÉSZES LEVÉL

Hello Brazil! Levelem remélem, leközlöd, de előre szólok, nem foglak sörrel megvesztegetni, mint egyesek. **(Írjál be magadnak egy bazi nagy feketepontot. Brazil)** Levelem 3 részből áll. 1.: Sok vita volt már a kalózkodásról, de szerintem az eredeti játék az igazi, de a kalóz CD-k mégis csak OLCSÓBBAK! Én is beleestem már ebbe az olcsóbb dologba, de az eredeti mégiscsak eredeti, legális és jobb. Én sokat éhezem (Most sajnálni kell!), hogy tudjak venni 1 játékot havonta.

Nem sajnállak, úgysem mész vele semmire. Viszont tökéletesen jó leszel itt pozitív példának, hogy íme, ugye-ugye ilyen is van, meg izé és egyebek. Azért remélem, kórosan soványra nem fogysz, ennyit egy játék sem ér meg. Vagy a fene tudja. Végül is, ismerek én is számos fanatikust, aki annyira bele tud zúgni néhány dologba, hogy csak az érdekli, és slussz. Persze, azért még ők is esznek, legalábbis azt hiszem. Viszont abban is biztos vagyok, hogy téged most sokan néznek hülyének, mert hát ugye minek gyűjtesz súlyos ezreket, amikor majdnem egy-két CD árából is megvan a stuff. Pedig valóban nem az igazi, tök jó, amikor az embernek megvan a doboz, leírás, izébigyók a dobozban estébé. Én megértem, ha valakinek nincs rá pénze, de ha meg sem fordul a fejében, hogy milyen jó lenne legalább egyszer majd így megszerezni egy játékot, ha lemásolni is lehet, nos, ezt már nem tudom elfogadni.

2.: Nagyon jó, hogy két CD van, de amikor megláttam az árát, nem tudtam, hogy sírjak-e vagy nevessek. Végül is nevettem, és örültem, mert előfizető ismétlem, MÉG előfizető vagyok. (REKLÁM) Legyél te is előfizető.

Ó. Ez igazán kedves tőled. Nem lehetne, hogy mindezt látványosan add elő a város forgalmasabb csomópontjain? Még az is lehet, hogy te lennél az eddigi leghatékonyabb reklámunk.

3.: Szereztem nektek 2 előfizetőt, ezért nem jár valami ajándék?????

Dehogynem. Az ajándék az elismerés, valamint a két új előfizetőnk boldogsága, valamint a tudat, hogy van legalább egy jócselekedeted. Mindenesetre ez igazán kedves tőled. Még a végén hirtelen felindulásomból rábeszélem itt a vezetőséget egy ilyen beszervezel valakit - olcsóbban kapod akcióra. Csak vicceltem.

+1.: Nem lehet-e PC GURU-s bögrét venni?

(Orosz Mihály)

Azt nem. Viszont fel tudok ajánlani néhány kiürült sörösdobozt, esetleg dedikálva is. Ezt amúgy csak azért bátorkodtam megjegyezni, nehogy megint valaki elkezdjen reklamálni, hogy eltűnik a levrovból az egyik fő motívum...

LEHANGOLÓ LEVÉLKE

Szeva Braz! A sör most lemarad, majd máskor!!! Na csá!

(Hennel Zoltán)

Na, most erre mit mondjak. Hát ezt így ebben a formában nem tudom elfogadni...

TANULÁS HELYETT

Üdv Brazil! Az újság SUPER COOL!!!!! Kérdésem (és haveromé): Azt meg lehet oldani, hogy az újság péntekenként érkezzen meg a postaládánkba?! Szörnyű érzés volt múltkor, amikor megkaptam kedden az újságot és holnap két dogát is írnom kellett (egyik téma). Próbálj meg koncentrálni a tanulásra, amikor a kezedben fogsz egy TUTI újságot KETTŐ CD-vel, amelyből az egyik teljes verziós játék és a másik tele van tutkó dolgokkal. Inkább ne tudd meg, mert ez szörnyű dolog. A szíved azt mondja, hogy nyisd ki, DE a józan ész azt kívánja, hogy NE (de ez csak minimális rész). Hát kinyitottam és 1 óra múlva már bent is volt a cd a gépben (...)

(Borcsok Balázs)

Tökéletesen megértelek. Én is így vagyok vele, mint mondani szokás, mindennek ellen tudok állni, kivéve a kísértésnek. Márpedig vagyunk ezzel néhányan úgy, hogy jobban érdekel minket az, ami jobban érdekel minket. :) Szóval annyi a tanulásnak, ha csak picit is nem figyelsz oda. Ezt sajnos magadnak kell mindenképpen megoldanod, egészen kizártnak tartom, hogy a Posta a mi kedvünkért bevezet egy csak pénteken kézbesíthető kategóriát. Hát így jártál. Azt hiszem, az lehet talán még a megoldás, hogy azokat a szörnyű érzéseket teljesen kiirtod magadból, amelyeket ilyenkor érzel, és ezután könnyű szívvel veszed a kezedbe az újságot tanulás helyett. Szerintem fog ez menni.

MINDENFÉLÉRŐL RÖVIDEN

Hi Brazil!!! Azért írok, hogy legyen már valami ellenvélemény is. Nem kell 2 oldalas csít, és stábfotó is csak egy kicsi. Tetszik a teljes játék ötlete is (tényleg kié volt-nem kell letagadni), bár valami értelmes(ebb) játékkal is próbálkozhatnátok.

Ne feszegessük már azt a stábfotót, ha szabadna kérnem, most már csak azért se lesz. Bár esetleg elkezdhetem részletekben leközölni, íme itt az első pici részlet az idézőjelek között: „.". Már csak néhány apró kis pixel hiányzik, de mivel már a levrov is teljesen színes, nem lesz gond azokkal sem. Erről ennyit. A teljes játék ötlete, megmondom neked őszintén, fogalmam sincs kitől ered, de ez már másutt is jól bevált módszer, miért ne szuperálna nálunk is? A jelek szerint működik, most már több olyan visszajelzés érkezik, amely örül ennek, mint amelyik teljesen hülyének tart minket. Az meg, hogy kinek mi az értelmes játék, erősen tág fogalom. Volt, aki nagyon örült a SpecOpsnak és a Dark Colonyt anyázta le nagyon, és ennek az ellentétje is igaz. Persze, nyilván a friss egyhetes játékoknak többen örülnétek, de hát ugyebár hülyeségeket én is tudok mondani, szóval ezt ne ragozzuk. Mindenesetre annyit elárulhatok, hogy lesz egy-két igen kellemes meglepetésben részetek...

Mellesleg kipróbálhatnátok a „+poszter változatlan áron" logót. **(Nem, azt hiszem, a PC Guru logó tökéletes... Brazil)** Más: Nem lehetne a teljes CD üres helyeit valamivel feltölteni (?), nem tudom, hogy ez lehetséges-e, mindenesetre megkérdeztem. Egyáltalán, hogy zajlik egyáltalán ezeknek a játékoknak a beszerzése?

Nos, a beszerzési folyamat úgy működik, hogy tárgyalunk, megegyezünk, örülünk, a CD-t becsomagoljuk az újság mellé s reméljük, hogy Ti is örültök. Nem hinném, hogy ennyiért bárhol veszel akármikor kiadott PC-s valamirevaló játékot jogtisztán, magyar nyelvű leírással. Tetejébe ezek valóban nem rossz játékok, nyilván nem lehet persze eltalálni mindig mindenkinek mindegyikkel az ízlését, de azt hiszem, ezt mindenki megérti.

Teljesen más: Kezdesz leszokni a sörről, mert ugye egyre kevesebbet beszélsz róla - ami nem (nagy) baj. Olvasótok: Igi

(Nagy Ignác)

Ez így ebben a formában azért szerencsére nem teljesen igaz. Valóban kevesebbet írok róla, viszont szerencsére most is éppen * típusú söröcskét iszogatok levrovgyártás közben, meg csokit eszek mellé jól. Tudom, ez így meglehetősen hülyén hangzik, de egész jó. No, de ez ahhoz képest semmi, amit mostanság néha elő tudok adni, például a pattogatott kukorica, banán, meggyes csoki, joghurt, Fanta kombónál talán ésszerűbben hangzik. A Lily mondta is, hogy hülye vagyok, mondjuk újat ezzel nem mondott, viszont én is mondtam neki, hogy ő is az, mert még csak ki sem próbálta, honnan tudja, hogy nem jó, és kb. ennyiben maradtunk. Igaz persze, másnap neki nem is volt hasmenése. :)**

REMEK ÖTLETEK...

Szeva Brazil!!! Támadt egy jó ötletem! Az legyen a karácsonyi ajándékotok, hogy az újsághoz mellékeltek egy Riva tnt-t, vagy jó lenne egy voodoo3 3500-as is, vagy akár egy pentium3-as alaplap, vagy egy {szerintem} a legjobb: 450 MHz-es proci!!! Nem gondolod, hogy ettől mindenki elkezdené venni a PC gurut!!! Ere biztos minden ember ráharapna!! De nekem még néhány software is megteszi ezek közül: rally '99; Wages of sin; Kingpin; Quake3!!! Ja, és persze az újság ára ne dráguljon!!! (...)

(Bedekovich Ádám)

Mint írtam az előbb valamelyik válaszban, hülyeségeket én is tudok összehordani. De örülök, hogy nem vagyok ezzel egyedül, ez azért valamennyire megnyugtató. Bár végül is az ötletek nem rosszak, még az is lehet, hogy a Quake3 valóban belefér karácsonyi meglepetésnek. Úgy három-négy év múlva, mondjuk.

Mára akkor talán ennyit, menjetek pancsikolni, és gyertek majd velünk táborozni. Persze addig még van egy kis idő, ami egyáltalán nem baj, legalább lesz időtök előre kialudni magatokat, tréningezni a vízipisztolycsatákra, kialakítani a legtökéletesebb kvék billentyűkiosztást, és még nem is tudom, mi mindent elintézni. Na pá kispajtások, majd egyszer csak megint lesz levrov. Addig is csók.

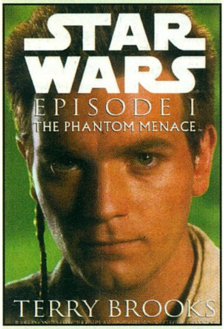
Brazil

brazil@westel900.net

Külvilág

**STAR WARS
A KÖNYV
TERRY BROOKS
THE PHANTOM MENACE**

Még Amerikában akadt a kezembe az új Star Wars könyv, a Phantom Menace. Lassan már hagyománnyá válik itt a könyvajánlóban az angol nyelvű művek bemutatása. Ezzel nem azt akarjuk bebizonyítani, hogy mi milyen jól tudunk angolul, inkább titeket szeretnénk

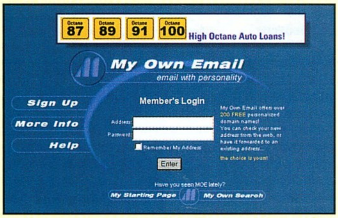


rábeszélni a nyelvtanulás eme módjára. Higgyétek el, a méregdrága tanfolyamok helyett inkább vegyétek kézbe valamelyik izgalmas angol könyvet, sokkal többet értek el vele.

A Phantom Menace ízléses kemény borítóval jelent meg, így akár a könyvespolcunk éke is lehet. Nem árt tudni, hogy négy különböző borítóval adták ki, de a belső ugyanaz. Sajnos én már csak akkor láttam meg a Darth Maulos címlapot, amikor egy másik már a birtokomban volt. A könyv hűen követi a film eseményeit, de néha elkalandozik, s olyan események is leírásra kerülnek, amelyek teljesen kimaradtak a filmből. Ilyen például a kis Anakin találkozása a sebesült Tusken Raiderrel, de az is csak a könyvből derül ki, hogy a gonosz Sith lovagok hogyan pusztultak ki. Nem állítom, hogy a szerző irodalmi Nobel díjat fog kapni, de szerintem rendkívül szórakoztató. A magyar kiadásról egyelőre nincsenek pontos információink,

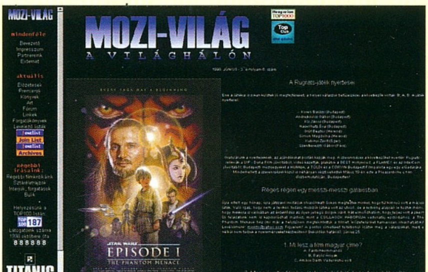
Az első site, amelyet ebben a hónapban szerettem volna bemutatni az újság hasábjain sajnos beadta az unalmast, és ezért most nem tudom alátámasztani, hogy volt valaki, aki ASCII karakterekből megcsinálta az egész Csillagok Háborúja filmet. A dialógusok egy az egyben a filmből vannak átvéve, csak legyen, aki végigolvassa. Azért elárulom a site címét, ha kis szerencsétek van, már fent lesz az újabb, még jobban csiszolt változat.
www.fortunecity.com/tatooine/lucas/339/page1.html

Másik aktuális téma, amely sokakat érint: QUAKE 3 ARENA. Rengeteg site foglalkozik a még meg sem jelent játékkal, ami egyáltalán nem új dolog errefelé, gondoljunk csak pl. a Diablo 2 fan site-okra, vagy akármi másra. Mégis, ki kell emelnem a tömegből egyet, amelyet az indítása után nem sokkal nagyon megkedveltem. Ez pedig a Q3center. Intuitív felületével és kellemes designjával nagyon megérdemli, hogy felfigyeljünk rá. Egészen nagy kaliberű site-nak ígérkezik, nagy stábbal, jó tartalommal, a mod készítésen át a skin gyártáson keresztül mindennel.
http://www.q3center.com/



200 domain közül választhatunk kedvünkre e-mail címet – ingyen. Van hozzá Hotmail jellegű webes felület, de kérhetjük azt is, hogy postánkat forwardolja el nekünk mindig az aktuális címünkre (ezért sajnos fizetnünk kell valami kis pénzt, de ne legyünk telhetetlenek). Én első felindulásomban be is jegyeztettem magamnak az **angelday@for-president.com** címet, de témakörök szerint csoportosítva választhattam volna még a maradék 199 közül is, mint például hehe.com, imtoosexy.com, antisocial.com, vagy éppen most-wanted.com.
http://www.myownemail.com/

Végül pedig olvasói kérésnek teszek eleget, amikor közlöm a Szalóky úr által beküldött honlap címét. Mindig kértem, és ezután is kérni fogom, hogy ragadjatok pennát, és írjatok kedvenc site-otokról. Az alábbi magazin célja, hogy ismertetőt és kritikát nyújtson az aktuális havi mozi- és videóbemutatókról. Mindemellett rengeteg filmes linket és letölthető forgatókönyvet kínál, nem beszélve a hazai, filmekkel kapcsolatos levelező listák felsorolásáról, a számtalan, bemutatásra váró film előzeteséről, és a szinte minden íráshoz járó trailerről.
http://web.externet.hu/mozi-vilag/

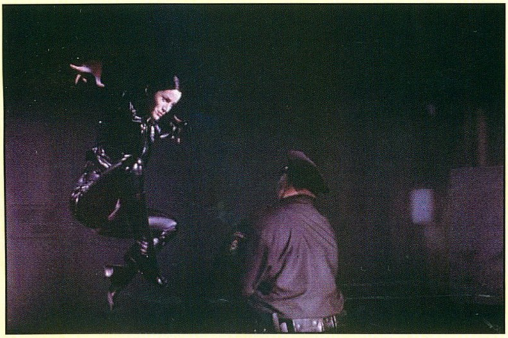


Oké gyerekek, én most elszáguldok, lehet, hogy zuhanyozok is egyet lefekvés előtt, vagy megnézem, mit nyomnak a tv-n, talán kajálok közben. Imádom, ha a lehetőségek ennyire határtalanok.

sasvári józsef
angelday
angelday@pganet.com

THE MATRIX

„Mi valós? Hogyan definiálnád azt, hogy valós? Ha arra gondolsz, amit megtapintasz, megszagolsz, megízlelsz vagy látsz, akkor a valóság nem más, mint az agyad által feldolgozott elektromos ingerek összhatása..."Gondoltál-e már arra, hogy amit látsz, az tényleg olyan-e, mint amilyennek látod? A piros tényleg piros, vagy csak az agyad teszi olyanná, amilyennek szeretnéd? Mi van akkor, ha csak te látod annak, aminek és valaki más egész másnak látja...



Egyáltalán létezik-e az, amit érzékelsz? Nem gondoltál még ezekre a kérdésekre? Mostantól fogsz...

Szóval, nem is igazán tudom, hogy lehetne definiálni, de talán az akció/sci-fi kategória (van ilyen?) illik legjobban a WARNER és a WACHOWSKI Brothers legújabb filmjére. Nagyon sokat nem lehet tudni a szerző-rendező testvérpárról, legfeljebb annyit, hogy ezt jól összerakták, és hogy tuti paranoiásak. A film producere JOEL SILVER, akinek valószínű annyi pénze van már, ahány jó filmje (48 HRS, Lethal Weaponök, Die Hardok stb.): nagyon sok. A film szereplőgárdája is viszonylag jóra sikeredett. A főszereplő természetesen Mr. Cyber, vagyis Keanu Reeves (a szereposztás ezért nem tökéletes), aki NEO-t, a kiválasztott hackert alakítja... nem rosszul, de még nem balettozik tökéletesen. MORPHEUS, akit Laurence Fishburne alakít (cool), a hackerek királya, enemy number one és - mint kiderül - ennél sokkal, sokkal több. Természetesen van a filmben szerelem is. Carrie-Anne Moss, alias TRINITY, a dögös (de mennyire!) hackerbige lesz a kiválasztott kiválasztottja, együtt vészelik át az árulást (persze, hogy az is van!), amelyet Joe Pantolian, vagyis CYPHER követ el, és nyomják le Hugo Weavinget, aki mint Agent Smith (a legkirályabb szereplő a filmben) rendszergarázdálkodik a MATRIX-ban.

Mindez miért is történik? Természetesen az emberiség bajban van (Miért alakul ez mindig így? Igazán klónozhatnák Arthur C. Clarke-ot), a földet a gépek uralják, de nem úgy, ahogy gondolod: az embereknek meglehetősen szánalmas sors jut, ami miatt félő, hogy a Duracell-nyuszik is elvesztik fontos szerepüket. Komolyan! Ennek alapján most mindenki valami nagyon sokszor, nagyon sok helyen lejáratott, unalmas sablonfilmet vár, pedig nem azt kapja. A Matrix valóban nagyon sok elemből építkezik: Dark City, Terminator, Johnny Mnemonic, Woo-filmek és még sok más, de a készítőknek sikerül mindenből a legjobbat áthozni. A sztori igen jóra sikeredett, amit remélhetőleg nem csak a friss agyú párosnak köszönhetünk (remélem, nem égtek ki film után). A film természetesen effektekben sem szerénykedik, amelyekről három cég, a MANEX, a Dfilm és a The Animal Logic Film gondoskodott. Valószínűleg sokan nem igazán hallottak még róluk, de dolgoztak már többek között a Dark Cityben, Judge Dreddben vagy a Starship Troopersben. A full cgi részek is nagyon dögösek, de ami igazán dob a filmen, az a sok lassítás és kamera effekt. Ezek teszik igazán hihetetlenné a jeleneteket és a világot, amelyben játszódnak.

Sci-fi rajongóknak, Keanu fanoknak és azoknak, akik imádják a szűk, fekete bőrcuccokat, kötelező... de mindenki más is jól fog rajta szórakozni.

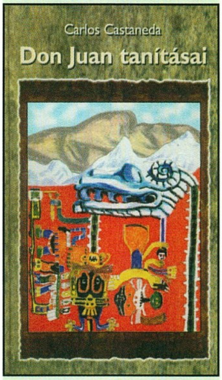
„This never happened. You don't exist"

Jeva
jeva@vogel.hu

de valószínűleg szeptember elején a legújabb Star Wars eposz már a hazai könyvesboltokban is kapható lesz.

CARLOS CASTANEDA: DON JUAN TANÍTÁSAI

Kicsit megdöbbentett, amikor megpillantottam ezt a könyvet Bird kezében. Bevallom, a cím alapján arra gondoltam, a szebbik nem meghódításának leckéit tanulmányozza szorgosan. Gondolom, félreértethette, miért nézem oly meglepetten, s rögtön nekem ajándékozta Don Juan tanításait. Csekély lelkesedéssel ugyan, de belelapoztam, s az alcím máris megdöbbentett: A tudás megszerzésének jaki módja. Nos, mint kiderült, ez a Don Juan nem az a Don Juan... Még bele sem olvastam az indián varázsló tanításaiba, máris tanultam valamit. Megint nem figyeltem, a felszín alapján ítéltem...

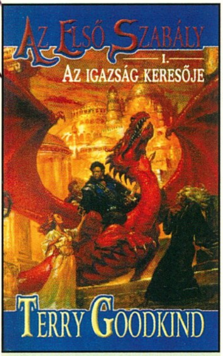


Maga a könyv lassú olvasmány, nem falnivaló, hanem értékelni, elemezni kell. A nyár hosszú, kell, hogy jusson erre is idő.

Lily

TERRY GOODKIND: AZ ELSŐ SZABÁLY – AZ IGAZSÁG KERESŐJE

Ha valaki nem hívta volna fel külön a figyelmemet erre a könyvre, talán ki is marad az életemből. Pedig Terry Goodkind regényciklusának első kötete kétségtelenül napjaink fantasy irodalmának egyik klasszikusa. A történet tulajdonképpen nem lenne kiemelkedő, hiszen a szálak ismét a világ



Megjelent a L'art pour l'art Társulat legújabb CD-je, ennek kapcsán beszélgettünk a csapattal.

- Mostanában igen sok minden történik veletek, pl. úgy tudjuk, a trió egy hölgy taggal bővült...

- Ez így igaz, hiszen belépett a Társulatba az a Szász Móni, aki szerzőként már 5-6 éve velünk dolgozott (Lantos P. István szerzőtársunkkal egyetemben, aki viszont nem lépett be hozzánk, mert szemüveges, és Pethő Zsolt személyében már van szemüveges tagunk...).

- A Móni hogyhogy csak most lépett színpadra?

- Az úgy történt, hogy Móninak eleinte esze ágában sem volt színészként megmutatni magát, bárhogy kapacitáltuk, mígnem a tévé felkérte a Társulatot a "Vastyúk is talál szeget" c. sorozatműsor folytatására. Ennek a lehetőségnek aztán már ő sem tudott ellenállni.

megmentésének viszontagságai körül bonyolódnak. Ám a stílus, a csodálatos leírások és az a többlet, amely a szereplők megnyilvánulásai mögött rejlik, meghozza a varázst, s lélekben ott vagyunk Richard Cypher mellett...

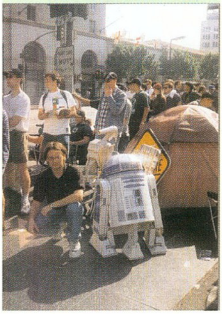
Lily

A FILM

Tudom jól, hogy most megtriplázom a rosszakaróim táborát, de be kell vallanom, hogy Amerikában megnéztem a Phantom Menace-t. Kétszer is.

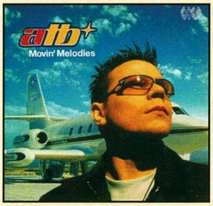
Már az indulás előtt több jóakaróm felhívta a figyelmemet a kilométeres sorokra a mozi pénztárak előtt, és arra a tényre, hogy három hétig egyetlen hely sem akad magyar újságíróknak a mozikban. A jóslatok ellenére azonban már május 19-én, vagyis a bemutató napján sikerült jegyet kapnunk a filmre, cirka 25 másodperces sorban állás után.

Félelmetes érzés volt ülni a moziban, és várni minden idők egyik legjobban beharangozott filmjét. Értelemszerűen volt bennem némi szorongás, hiszen rengeteg olyan pletyka keringett



ATB: MOVIN' MELODIES (RULEZ!)

Fantasztikus, amit ATB alias Andre Tanneberger, a germániai csodakölyök művel. Annak idején, mint a Sequential One egyik fele már többszörösen bizonyított, megmutatta, hogy a kisujjában van minden, amit a dallamos, fülbemászó, elektronikus modern clubzenéről tudni kell. A „9 pm"-



ben hallható egyszerűen kifogástalan kis effektus az egész - amúgy szolidan csak tökéletes - albumra rányomta bélyegét (és még mielőtt bárki is azt hinné, hogy csak ömlengés, amit írok, leszögezem, téved: hónapok óta a legjobb korong, amelyet hallottam, úgyis mondhatnám, kiütéses győzelmet aratott CD-im felett). A 9 pm mellett olyan, többségükben happy-trance számok hallhatók, mint a Too Much Rain, amely United DJs for Central America előadói név alatt futott hajdanán, és alaposan lázba hozta a VIVA nézőit (a múlt év őszének egyik legnagyobb slágere volt), a szintén hasonlóan ismert Don't Stop, a Killer 2000 című George Michael feldolgozás, de feltűnnek még lassabb, ill. undergroundabb melódiák is, s a sort a 7 perces 9 pm remix zárja. Amúgy a borító is nagyon impozáns lett, csak azt sajnálom, hogy ATB 15 számos korongja nem olyan promóciót kap, mint amilyent megérdemel.

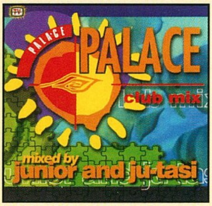
IN DA HOUSE 5.

Az előző In Da House-hoz hasonlóan a mostanin is igen színes skáláról - többségében - már befutott house, funk, trance és dancefloor slágerek hallhatók. Szerepel a korongon a Levi's reklámból már jól ismert Mr. Oizo féle Flat Beat (tudjátok, amelyikre a sárga muppet-báb olyan eszméletlenül rázza a fejét), a Greece 2000, amelyet azt hiszem, nem kell bemutatni, az Angels a Sequential One-tól, akik már megannyi klubslágerrel ajándékozták meg a táncolni vágyókat, mi több, a csapat két oszlopos tagja is képviselteti magát a korongon: ATB a tavasz egyik legnagyobb happy trance slágerével, (a hazánkban még csak szárnyait bontogató) fülbemászó dallamú 9 pm-mel, Woody van Eyden pedig a roppant jellegzetes Time: now-val, de hallható még a

fekete DJ király, Carl Cox Latin Theme-je, a holland tánczenei élet egyik nagy öregje, Jaydee, aki a Plastic Dreams-szel már beírta magát a történelem könyvekbe, a holland Madhouse klub rezidentjének, DJ Jeannak a The Launch-ja; és hogy a funk előadókról se feledkezzünk meg, megemlítendő még a Lovestation Sensualityje és a DA-Force a Bedlamtól. Egy baj van csak a mostani In Da House-zal, méghozzá hogy a dalok többsége már az előző részen is rajta lehetett volna, mivel már egy-másfél éve megjelent.

PALACE CLUB MIX BY JUNIOR AND JU-TASI (DOUBLE CD)

Akár a Hot Mix (Ibiza mix) sorozat folytatásának is tekinthetjük a legújabb dupla CD-s Junior, és a mostanában kevésbé élvonalban lévő Ju-tasi mixét azzal a különbséggel, hogy a Balaton



két legszínvonalasabb klubja egyikének égisze alatt jelenik meg. Junior mixében a tőle a megszokott funkos slágeres house vonalat kapjuk, míg Ju-tasi a trance világába kalauzolja a hallgatókat. Mindketten egy-egy saját (szerzői) dalukat is beépítették szettjükbe: előbbi a My House albumáról ismert Can You Feel The Beatet (amely őszintén szólva nem nagyon illik bele a mixbe), míg utóbbi az igen jól sikerült Pabló Palkóval közösen készített Napfogyatkozást választotta.

NICK WARREN IN BUDAPEST (2 CD, UNDERGROUND RECORDS)

Nick Warrenről, a bristoli top DJ-ről valószínűleg sokan hallottak már, vagy legalábbis, a neve ismerősen cseng. Igazi

- Mesélj valamit az új CD-tekről, mire számíthat az, aki meghallgatja?

- Az illető nem fog sírni.

- A három testőr nagyjából rendben van, de hogy kerül a képbe a JETI?

- A Társulat hajlamos arra, hogy egymással látszólag (vagy szemmel láthatólag) össze nem illő jelenségekre "közös gombot varrjon". Ezzel próbálkoztunk e hangzóanyag készítésekor is – meglehetős sikerrel. Aki meghallgatja a CD-t, az kimerítő választ kap e furcsaságnak tűnő téma-csatolás problémakörében...

- Hogy alakul a CD-n a zenei és a prózai részek aránya?

- A zenei és prózai részek időtartama megegyezik egymással. A "Winnetou" c. CD-hez képest ebben az anyagban a próza jóval több. Az új irányvonal inkább a szöveges részek felé tolja majd el a mérleg nyelvét.

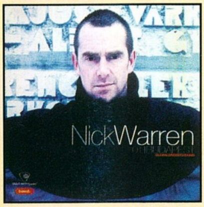
- Milyen terveitek vannak? Láthatunk-e titeket a Bábszínházban vagy a televízióban?

- A legközelebbi cél "A három testőr és a Jeti" című színházi estünk bemutatója július 1-én a Diósgyőri Várban. Új estünket – a korábbi gyakorlattól eltérő módon – nyári, várszínházakbeli turnéval "járatjuk be". Ezt követi a budapesti bemutató szeptemberben, a Budapest Bábszínházban, majd az őszi, vidéki körút az ország nagyvárosaiban. A televízióban pedig folytatjuk a „Vastyúk" műsorokat.

- Köszönjük a beszélgetést, sok sikert kívánunk az előadáshoz!

A PC GURU Tábor résztvevői pedig augusztusban, a táborban láthatják az előadást!

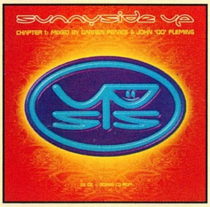
nemzetközi hírnévre talán Massive Attack remixével tett szert, arról nem is beszélve, hogy manapság - a főleg undergroundabb zenéket játszó - Way Out West nevű duó egyik tagjaként is tevékenykedik. Amúgy saját bevallása szerint progresszív trance-et játszik, amely stílust a Global Underground sorozat legújabb tagjaként



megjelenő CD-n is megtart. A mixben szereplő számok Warren magyarországi fellépése alapján lettek összeválogatva, tehát az előzetes híresztelésekkel ellentétben nem élőben, Kecelen lettek rögzítve (hanem természetesen stúdióban), azért mindenesetre jól eső érzés tudni, hogy a világ legnépszerűbb városai után Budapestet választották helyszínül. Tehát, ha szereted az igényes, haladó szellemiségű trance-et, mindenképp hallgasd meg a korongokat!

SUNNYSIDE UP CHAPTER 1 (3 CD, UNDERGROUND RECORDS)

Első ízben jelenik meg - az immáron 5 éve létező - brightoni Sunnyside Up clubnak dupla CD-s mixe. A korongokon főként kemény és lágy trance, valamint techno muzsikák váltakoznak, a mixeket a klub házigazdái, név szerint Darren Pearce és John 'OO' Fleming készítették. Külön megemlítendő, hogy a „Sunnyside Up csomag"

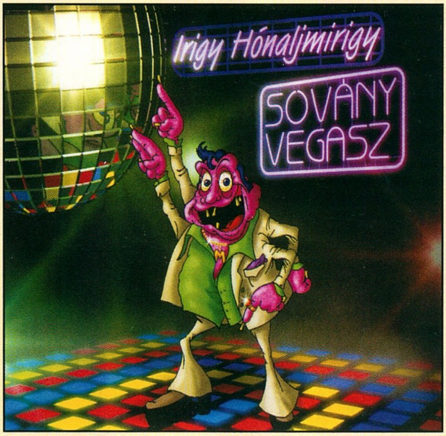


része az a bónusz CD-ROM, amelyet meglehetősen igényesen készítettek el: hosszabb videókat tartalmaz a klub residentjeiről, ill. bemutatót is megtekinthetünk MC. K (a klub alapítójának) vezényletével, továbbá a klubról bőséges info anyagot olvashattunk (amely olyannyira részletes lett, hogy még azt is megtudhatjuk, hogy a dress code egy mosoly :). Minősége ellenére a korong gépigénye igen kicsi, ráadásul Macintosh gépeken is fut.

IRIGY HÓNALJMIRIGY: SOVÁNY VEGASSZ (MAXI)

Hihetetlen, hogy a mirigyek hány számot dolgoztak már fel (bár igaz, a magyar pop élet jócskán termeli a parodizálni valót), vittek sikerre. Legújabb maxijukon 4 paródia hallható: elsőként a ShyGys Hellójának eszméletlen homoKOZSÓ-s változatával ismerkedhetünk meg, majd a Back II Black bombamentes Szerelemgombája következik, aztán a diszkókban is előszeretettel játszott - és amúgy nagyon jól sikerült (vicc) – TNT: Whiskey-s üvegeknek egy lassabb, gyengébb, igazán lagzis mixe jön, zárásként pedig a szerintem meglehetősen fantáziátlan Bangó Family Kajla Hajlamának feldolgozása hallható.

Szabó Dani (freeboy™)
freeboy@vogel.hu



a megjelenés előtt, miszerint bukás lesz. Aztán felcsendült John Williams klasszikus zenéje, s engem kirázott a hideg, és mindenről megfeledkeztem. Újra kisfiú voltam, akit teljesen elvarázsolt a Csillagok Háborúja fantasztikus világa. Mit érdekelt engem a kritikusok bírálata, a hozzá nem értők lekicsinylő megjegyzése. Én az egész filmet néztem, s pontosan azt kaptam, amit vártam. Talán kicsit kevesebb űrharc volt benne, mint

a trilógiában, de a földi csaták, főként a fénykardpárbaj bőven kárpótolt ezért a hiányosságért. A gonosz - Darth Maul - megformálása hátborzongatóan jól sikerült, s bevallom, őszintén sajnáltam, amikor a végén megszűnt létezni.

Nem szándékozom lelőni a film poénjait, akad úgyis olyan elvetemült, aki ezt megteszi helyettem. Szeretném mindenki figyelmét felhívni, hogy a kalózpiacon felbukkant Episode 1 kópia (sötét lelkű gazember vette fel az egyik moziban kamerával) az eredeti hangulat 5 százalékát adja vissza. Aki tudott várni 22 évet (igen, jól írtam, a Csillagok Háborúja 1977-ben jelent meg), annak ez a három hónap már semmit sem jelenthet. Érdemes kibírni még ezt a kis időt, megéri.

Végezetül még annyit, hogy a Phantom Menace gond nélkül leközözte a Titanicot a bevételek terén, s már egy hét alatt visszahozta a befektetett dollármilliókat.

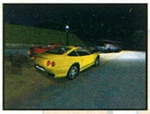
Mocsy

Következő szám

TA: KINGDOMS

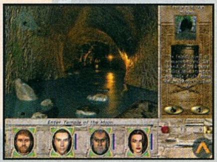
A TA rajongók már tűkön ülve várják a folytatást, vagyis a Kingdomsot. Az ígéretek szerint Magyarországon a PC Guru számolhat be először erről a félelmetesen jó játékról. Lily sorban adja le előre cikkeit, hogy június közepétől már csak e fantasy birodalom sorsa feletti aggódás terhelje őt. Szinte biztos vagyok abban, hogy a hónap játéka lesz. Ne feledjétek tehát, a TA: Kingdoms júliusban a PC Guruban debütál.

NEED FOR SPEED: HIGH STAKES



Az igazság szerint a júniusi számban meg kellett volna jelennie, de az EA a tesztelés során hibára bukkant a kódban, s így elhalasztották az újságnak szánt tesztverzió elküldését. Dauby mester egyelőre kénytelen megelégedni a játék demójával, amelyet ti is megtalálhattok a CD-n. A következő hónapban azonban a sebességmegszállottak nem menekülnek meg, lesz Need for Speed: High Stakes.

MIGHT AND MAGIC VII



A hatodik rész hihetetlen sikere után a 3DO összekapta magát. Egy év alatt elkészítették a folytatást, amely állítólag még a nagy előd sikerét is felül fogja múlni. Amit már biztosan lehet tudni a játékról, az a 3D támogatás és a Heroes III-ból átvett új szörnyek. Lily ismét elkezdi szokásos eposzai egyikét, s ígéretet kaptunk tőle, hogy ezt a részt is hasonló stílusban írja meg, mint a Might and Magic VI-ot.

EVERQUEST

Online játékokról elvétve írunk, de az Everquest akkora siker lett, hogy egyszerűen nem tudjuk kihagyni. Éjszakánként Everquest rajongók ezrei lepik el az Internetet, hogy kedvenc világukban elfelejtsék a nyomasztó hétköznapok nyűgjeit. Akár hiszitek, akár nem, még esküvői meghívót is kaptunk két megrögzött álmodozótól.

F-22 LIGHTNING 3

A Novalogic fejlesztette ki a jövő évezred vadászgépén alapuló szimulátort. A grafikus motor az F-16 és a MiG-29 Fulcrum programokra épül, s már 3D támogatást is élvez. A madarunk fel lett szerelve a legújabb lopakodó technológiával, s ráadásként még taktikai atomfegyverek is lapulnak a szárnyak alatt.

MI VOLT A KEDVENC FILMED, ÉS MI MOST?

Shoebaron: SHOP STOP, THE MATRIX
Chris: BRAVEHEART, THE MATRIX
Laza: STAR WARS EP.4, THE MATRIX
Lily: RYAN KÖZLEGÉNY MEGMENTÉSE, SW EP.1
Mocsy: CASABLANCA, SW EP.1
Nexus: SZÁRNYAS FEJVADÁSZ, THE MATRIX
Johnny: ALIEN, THE MATRIX
Sakman: SZÁRNYAS FEJVADÁSZ, ---
Barna: BRAVEHEART, Z A HANGYA
Bear™: FIFTH ELEMENT, THE MATRIX
Kriszti: BUG'S LIFE, THE MATRIX
Laa-yosh: GYALOG-GALOPP, ---
Freeboy™: GYEREKJÁTÉK 3, 8MM

PC GURU TOP 5

1. Mechwarrior 3
2 .Quake 3
3. Tales of the Sword Coast
4. Discworld Noir
5 .STAR WARS Racer

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK A PC GURU-BAN:

EARTHSIEGE 2

A júniusi számban vitathatatlanul a Mechwarrior 3 volt a király. Hatalmas verseny alakult ki ebben a mezőnyben, s úgy gondoltuk ennek örömére meglepünk benneteket egy régebbi, de fantasztikus hangulatú meches játékkal, az Earthsiege 2-vel. A Sierra szárnyai alatt jelent meg a játék, s elég szép sikert futott be. Az első Windows 95-ös címek között szerepelt, tehát remekül fog futni, még egy Pentium 90-esen is. Sajnos a 3D támogatás akkoriban még nem volt jellemző, de biztos vagyok benne, hogy a remek játszhatóság kárpótol mindenkit. Nem árt tudni, hogy az előző számban megjelent Starsiege az Earthsiege sorozat tagja.

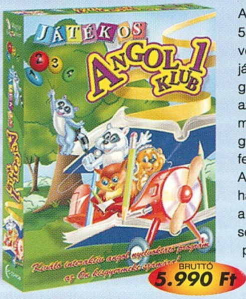
A PC GURU következő száma 1999. június 28-án jelenik meg.

Az újságban és a címlapon szereplő összes STAR WARS kép a LucasArts engedélyével került felhasználásra.
„All images ©LucasFilm Ltd. & TM. All rights reserved."

DIAMOND
Pixel Multimédia 1088 Budapest, Rákóczi út 13.
tel: 2666-059 fax: 318-6651 www.pixel.hu
PIXEL Multimédia
MICRONICS C400
DIAMOND
19900 Ft
pentium III-ra felkészítve
Monster sound MX300
16800 Ft
Hang-dimenzió-váltás
Mostantól miért vennéd máshol, ha
30% kedvezménnyel, 1-5 év garanciával
megkapod a hivatalos forgalmazónál.
VIPER V770
36100 Ft-tól
Riva TNT2
Stealth III S540
22000 Ft-tól
S3 Savage4 Pro
belépő a
mélyhangzás
világába
ALTEC LANSING MULTIMEDIA
acs45.1
ár: 24900 Ft
acs43
ár: 8900 Ft
ada305
ár: 48900 Ft
acs44
újdonság!
ár: 19900 Ft
áraink az áfát nem tartalmazzák

1077 Budapest, Wesselényi u. 21. • Tel.:461-5700 • Fax:461-5799
1072 Budapest, Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5015
Honlap: www.automex.hu • E-mail: info@automex.hu
Postai utánvét: 1410 Pf. 185., Tel.: 461-5767

Legújabb CYBERSTONE megjelenés



A *Játékos Angol Klub 1* CD-ROM 55 leckén keresztül játékok, mesék, versek, dalok széles választékával játékosan oktatja az angol nyelvet. A gyermekek úgy teszik első lépéseiket az olvasás felé, hogy először megismerkednek az angol *ábécé*-vel, majd gyakorlatot szereznek az angol betűk felismerésében és megalkotásában. A program lehetőséget nyújt saját hangfelvételek készítésére, valamint a beépített szövegszerkesztő segítségével szavak és mondatok begépelésére.

BRUTTÓ 5.990 Ft

Játékszoftverek

BRUTTÓ 8.990 Ft/db

Sprint Pad

AKCIÓ

2.392 Ft +ÁFA

- Kétsebességű automata tűzgomb
- 8 irányú hüvelykujjas vezérlő
- 6 db tűzgomb

Trident Pad

7.192 Ft +ÁFA

- Dupla funkciós, 8 irányú D pad
- 9 db érintésérzékeny tűzgomb
- LCD kijelző

Logic 3

Master Pad

3.592 Ft +ÁFA

- Digitális pad IBM számítógéphez
- 8 irányú hüvelykujjas vezérlő
- 8 db tűzgomb

PC Intruder

2.392 Ft +ÁFA

- 8 db tűzgomb
- 4 irányú nézet vezérlés
- Automata tüzelés
- 180 cm-es kábellel

Dominator

6.392 Ft +ÁFA

- Analóg joystick számítógéphez
- 4 irányú nézet vezérlés
- Tolóerő vezérlés
- LED kijelzés

Topdrive
Kormány és pedál

AKCIÓ

11.992 Ft +ÁFA

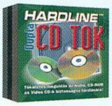
- Önkalibráló technológia
- 9 db tűzgomb
- 8 irányú kurzor
- Kormányforgatási szögkiválasztás

HARDLINE™

Tisztítószerek

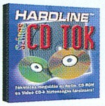
552 Ft +ÁFA / db

Monitor-, műanyag- és CD-tisztítók

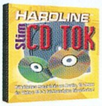


Dupla CD tok
240 Ft + ÁFA / 3db

Normál CD tok
160 Ft + ÁFA / 3db



Színes CD tok
240 Ft + ÁFA / 3db



Slim (dísztok)
144 Ft + ÁFA / 3db

Aktív multimédia hangfal

2.392 Ft +ÁFA

- Torzításmentes
- Formatervezett külső
- Mágnesesen árnyékolt

AKCIÓ

24.990 Ft +ÁFA

- 14 "-os Samsung képcső
- ajánlott felbontás: 800X600 (85 Hz képfrissítési frekvencia)
- maximális felbontás: 1024X768

GABA

34.490 Ft +ÁFA

- 15 "-os SAMSUNG képcső
- ajánlott felbontás: 1024X768 (85 Hz képfrissítési frekvencia)
- maximális felbontás: 1024X768

Disztribúciós partnereink

EIDOS INTERACTIVE   Acclaim   AMD   SOLTEK

Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák, kivéve a szoftverek árait, melyek bruttó árak.